

12 /95 Dezem
spielemagazin, das viel bietet
Nur 7,50 DM inkl. CD!
TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388
4 399158 807507 12
DM 7,50
sfr 7,50 öS 60
PC Spiel mit CD-ROM
PC Spiel
mit CD-ROM
EXTRA SONDERTEIL
Entertainer
Kino, Video, Multimedia
Kino, Multimedia, Video
Wing Commander IV
Topaktuell: Die ersten Bilder
Action in 3D
Crusader
Tetris war gestern - jetzt kommt Zoop
Auf CD: PC Spiel Pinball als
Bonusspiel
Demos:
Zoop,
Caesar II,
A-Bowling,
ight's Chase
sollte sich die Heft-CD
befinden. Wenn sie fehlt,
wenden Sie sich bitte an den
TRONIC-Verlag
PC-Spiel-Leser wählen:
Spiel des Jahres
Wettbewerb
Der Mailboxknaller – VGA-Planets

Frö-hö-li-che Weih-nacht...

CDV Software GmbH

Für alle, die schön artig waren, hat CDV Software ein paar tolle Geschenkideen zusammengestellt:

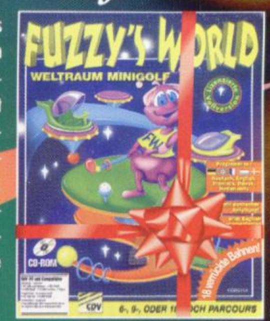
ALLES AUF CD-ROM

Terminal Velocity DM 99,95



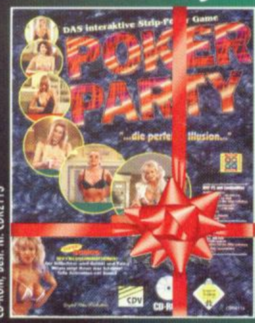
"Die Welten sind mit nichts was man in anderen Computerspielen gesehen hat vergleichbar." Computer Player 4/95 Der Science-Fiction-Flugsimulator! Unglaublich schnelle 3D-Grafik, 9 Planeten und 27 Levels, realistische Luft- u. Bodenkampfszenen, SVGA-Unterstützung, 70 MByte Animationen (CD), Pentium-Modus für noch mehr Details, bis zu 8 Spieler... **Der absolute Wahnsinn!**

Fuzzy's World DM 49,95



So haben Sie Minigolf noch nie erlebt! Es erwarten Sie **18 verrückte Bahnen im Weltraum**. Fuzzy, der intergalaktische Golfprofi hat einen mit vielen Gags ausgestatteten Parcours für Sie aufgebaut! Bezwingen Sie die Gravitationen, Antimateriestrahlen, Vakuum-Röhren und weitere "geringfügige" Oberflächenprobleme in Fuzzy's World.

Poker Party DM 79,95



DAS INTERAKTIVE STRIP POKER SPIEL! Spielen Sie Strip Poker gegen sechs schöne Frauen. Ihre Gegnerin nimmt vollanimiert die Karten entgegen, streicht sich durch's Haar etc. Die qualitativ hochwertigen Videoanimationen laufen sehr flüssig, selbstverständlich mit Ton! DIE PERFEKTE ILLUSION! BONUS: Animierter Bildschirmschoner mit Kathy Willets! Genau das Richtige für den Papa!

Ikarus Sprachtrainer

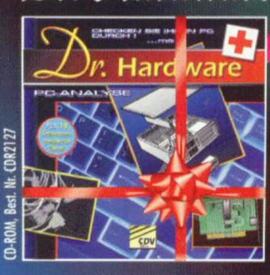


IKARUS ist ein umfangreiches Sprachenlernprogramm mit **Sprachausgabe**. Bei der Entwicklung wurde besonders auf hohe Funktionalität und einfache Bedienung geachtet. Geeignet für Schüler, Studenten, Privat u. Profis.

ENGLISCH: ~25000 Worte, ~5.700 Sprachdateien
SPANISCH: ~15.000 Worte, ~6.000 Sprachdateien
ITALIENISCH: ~15.000 Worte, ~5.000 Sprachdateien
FRANZÖSISCH: ~15.000 Worte, ~4.000 Sprachdateien

je DM 39,95

Dr. Hardware DM 29,95



Dr. Hardware erstellt eine umfassende Hard- & Softwareanalyse Ihres Computers. Für Einsteiger ist Dr. Hardware einfach zu bedienen und jedes Analyseinfo wird erläutert. Profis werden die hohe Detailfülle des Programms zu schätzen wissen. FEATURES: • erkennt CPUs, BIOS, Chipsatz und (Fax-)Modem • Testet Grafikkarte, Festplatte, CPU • zeigt IRQs, DMA, Setupwerte, Schnittstellen...

System-Lotto



• für Samstags- u. Mittwochslotto, alle Ziehungen. • Zahlenhäufigkeit, Favoriten und Ausbleiber berechnen. • Erstellung von eigenen Systemen • Prognose für die kommenden sechs Wochen • Ausdruck aller Systeme auf Lottoscheine • Systemüberprüfungen • Alle VEW-Systeme, 20 Garantie-Systeme...

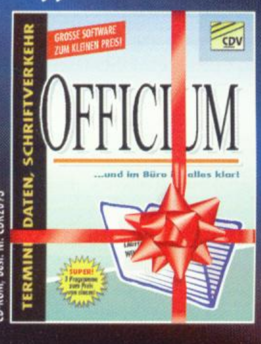
ran fun-special



Das ran-Team von SAT.1 präsentieren das fun-special auf CD. Die Bundesliga von ihrer witzigsten Seite - zum Ablachen! Vollbildvideos plus Quiz.
• Die besten und heißesten Pannen • Die irresten Highlights • Die Ausrutscher der Akteure • Die unfreiwilligsten Showeinlagen • Die komischsten Momente • Die abgefahrensten Patzer • Die dümmsten Versprecher

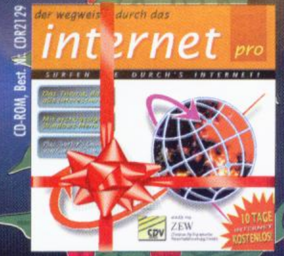
DM 49,95

Officium DM 99,95



Sie möchten Ihre Büroarbeit in den Griff bekommen - aber dabei nicht vom Funktionsballast teurer Softwarepakete erschlagen werden? Dann sind die drei leistungsfähigen und professionellen Programme von OFFICIUM genau das Richtige für Sie:
• **HORA** - die universelle Terminverwaltung (To-Do-List, Reportgenerator, Schnelldruckliste)
• **NOMEN** - die multimediale Datenbank (Etikettendruck, Grafik-Import, Druckvorschau)
• **SCRIPTUS** - die kompakte Textverarbeitung (Text/Grafik-Import, Rechtschreibprüfung...)

Internet pro DM 29,95



Umfassende Einführung und Antwort auf alle relevanten Fragen. Mit *"Netsurfers Guide"*: 25 heiße Tips von Carsten Scheibe! Mit Beschreibung, Bildern + Shareware für Internet/ Compuserve! **Die Trüffel des Online-Urwaldes - ohne Telefongebühren. BONUS: 10 Tage Internet**

Skunny - Lost Treasures DM 79,95



Jump&Run vom Feinsten! Skunny, das rasende Eichhörnchen mit der unglaublichen Sprungkraft geht auf Schatzsuche. Erleben Sie weiches Parallax-Scrolling auf sechs Ebenen, gerenderte Animationen, insges. 750.000 Grafik-Elemente. Skunny macht einfach Spaß.



Jetzt bei Ihrem Händler!

(0721) 972240

FAX (0721) 97224-24
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

TIP für ONLINE-Spielefreaks!
Online spielen im Monats- od. Jahres-Abo BUNDESWEIT. 3D-Action im Multiplayer-Modus. Info-Mailbox: (0721) 72014

Die Top 5 des Monats Dezember

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat Dezember sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat Dezember.

Beste Grafik: Crusader

Bester Sound: Chewy



Sandra

1. Crusader
2. Sim Isle
3. Chewy



Klaus

1. Chewy
2. Albion
3. Crusader



Marcus

1. Capitalism
2. Crusader
3. Albion



Stefan

1. Crusader
2. Caesar 2
3. Capitalism



Tom

1. Crusader
2. Albion
3. Capitalism



Thomas

1. Crusader
2. Chewy
3. Albion



1

Crusader

Heftige 3D-Ballerei von Origin. Als Einzelkämpfer sabotiert man ein umfangreiches Feindgebäude. Die detaillierte Grafik ist erste Sahne.

Seite 100



2

Chewy

Ein rein deutsches Adventure vom Blue-Byte-Team, das es mit seinem offensichtlichen Vorbild LucasArts durchaus aufnehmen kann. Schräg, schrill und unterhaltsam, mit sehr vielen, zum Teil echt knackigen Rätseln.

Seite 88



3

Albion

Neues von Blue Byte. Das Rollenspiel aus deutschen Landen glänzt durch ausgezeichnete Grafik, komfortable Steuerung und eine dichte Storyline.

Seite 107



4

Capitalism

Die Wirtschaftssimulation für die kommende Manager-Generation. Herausragendes Feature ist der unheimlich hohe Realitätsgrad und die nahezu endlosen Spielmöglichkeiten.

Seite 92



5

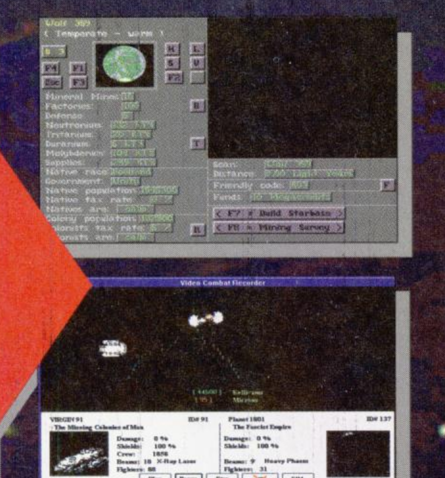
Caesar 2

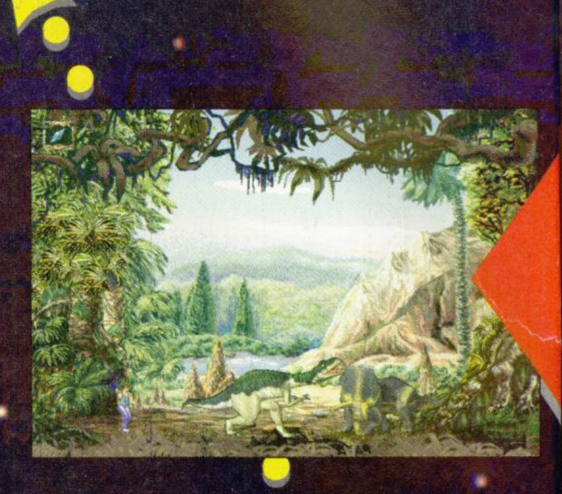
Die spinnen, die Römer. Mit dieser Kombination aus Strategiespiel und Städtebausimulation kann jeder einmal selbst erfahren, wie man ein antikes Weltreich lenkt.

Seite 82

VGA-Planets 3.00

Es gibt wohl kaum ein Play-by-Mail-Spiel, das so bekannt wie VGA-Planets ist. Mit Eurer Raumflotte, die ständig erweiterbar ist, erforscht Ihr den Weltraum und besiedelt fremde Planeten. Die Gegenspieler am anderen Ende der Leitung sollten aber schleunigst besänftigt werden, sonst droht Euch ein vorzeitiges Ende. Die Sharewareversion dieses berühmten Spieles findet Ihr auf unserer Heft-CD.





Tyrian

Krach! Weng! Booom! So könnte man wohl den Inhalt von Tyrian beschreiben. Diese vertikal scrollende Ballerorgie mit ordentlichem Krach-Sound läuft auch im Zwei-Spieler-Modus. Euren Triggerfinger könnt Ihr schon mal mit dieser Demo trainieren.



Endorfun

Heute schon gewürfelt? Nein? Dann wird es aber Zeit. Die Lizenz zum Würfeln erhaltet Ihr mit unserer Endorfun-Demo aus dem Hause Time Warner Interactive. Trancige Jungle-Beat Rhythmen und "Feel-Good"-Messages sorgen bestimmt für gute Laune.



Caesar 2

Wollt Ihr eine eigene Stadt errichten? Sim City ist Euch zu alt und abgegriffen? Dann schaut Euch doch mal Cäsar 2 an. Das Strategiespiel bietet zwar keine Hochspannungsleitungen oder Flughäfen, dafür könnt Ihr Euch an einer Auswahl an römischen Bauten bedienen. Viele Wege führen nach Rom, einen gibt es auf unserer Heft-CD.







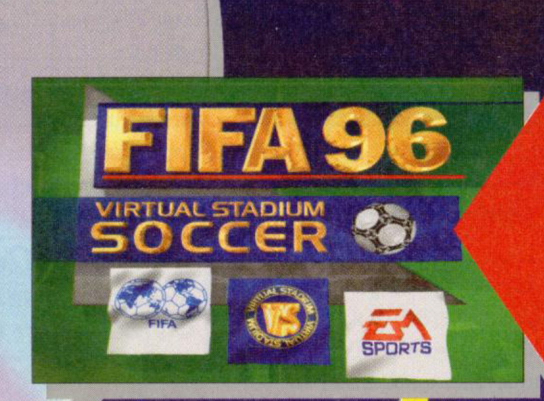

CD-INHALT

Bermuda Syndrome

Wolltet Ihr schon immer mal in die Rolle von Indiana Jones schlüpfen, und LucasArts-Spiele sagen Euch nicht besonders zu? Dann ist Bermuda Syndrome genau das Richtige für Euch. Befreit eine mysteriöse Prinzessin aus einem gefährlichen Dschungel, ohne dabei den Kopf zu verlieren. Einen kleinen Vorgeschmack bietet unser Trailervideo sowie auch die spielbare Demo.

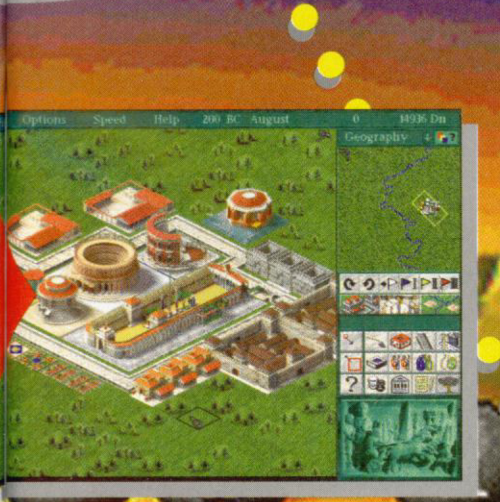
Time Gate

Aus französischen Landen kommen nicht nur leidige Metallbüchsen mit atomarem Inhalt, sondern auch gute Spiele. Das beweist uns Infogrames mit dem Actionadventure Time Gate. Wie auch bei Alone in the Dark könnt Ihr Euch bei diesem Werk mit Zombies prügeln. Zum Probespielen liegt für Euch ein Demo auf der CD bereit.



FIFA '96

Geniale Kameraschwenks bekommt Ihr mit der FIFA-'96-Demo vor die Nase. Dank der Virtual Stadium Technologie kommt ein richtig gutes Fußball-Feeling über Euren Screen. Wer diese Demo ignoriert, ist selber schuld.





Zoop

Der neue Renner! Zoop von Viacom bietet Tüftelspaß für Schnelldenker mit übermenschlichen Reaktionen. Phantasievoll gestaltete Figuren attackieren Euch ununterbrochen, ohne Rücksicht auf Eure überlaufende Badewanne zu nehmen. Was man mit Worten kaum beschreiben kann, bringt Euch die Demoversion unserer CD, nämlich puren Spielspaß.

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

CD-Redaktion
Thomas Morgen (tom), Arndt Grass (ag),
Thomas Richter (tri)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Sandra Alter (sat), Arndt Grass (ag),
Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom),
Thomas Richter (tri), Klaus Trafford (kate)

Schlußredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vonrhein-Stiller

Autoren dieser Ausgabe
Thorsten Becker, F. Fischer, Antje Hink (ah),
Andreas Lober (al), Ralf Nebelo (rn), Heinrich Stiller
(hs), Michael Suck (msu)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Wing Commander IV © Origin (Grafik: Oliver Grimm)

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Christian Siebert,
Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley, Hajo Schulz

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25H,
Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH,
Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl,
Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),
Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM.
Übersee auf Anfrage.

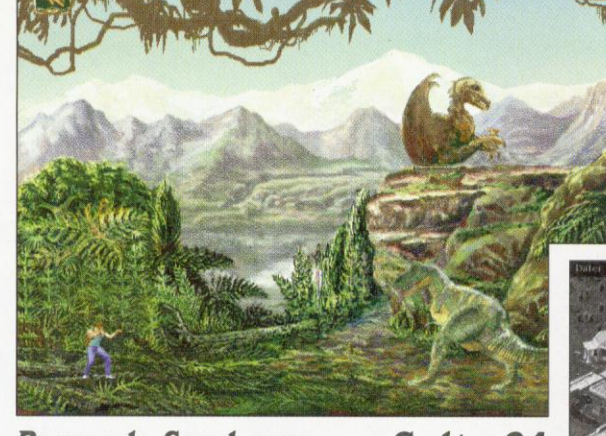
Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel. 0 56 51/97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.





Bermuda Syndrome **Seite 84**



Caesar 2 **Seite 82**

Spotlight

Thema

Report

Lupe

Werkstatt

Rubriken

Comic

Albion **Seite 107**



Wing Commander IV **Seite 22**

12/95



Chewy Seite 88

Spielfeld

Capitalism Seite 92



Alien Odyssey Seite 102

Wettbewerbe



Crusader Seite 100

Spiele und mehr

Seit über einem halben Jahr gibt es nun die PC Spiel. Monat für Monat bieten wir Euch ein Heft und eine CD-ROM rund um die Themen Spielen und Computerunterhaltung. Während dieser Zeit hat unsere Zeitschrift bereits eine Reihe kleiner Änderungen erfahren, denn wir wollten natürlich Euren Wünschen an ein Spielemagazin noch besser gerecht werden und in jedem neuen Heft, auf jeder neuen CD-ROM mehr bieten, als in der vorhergehenden Ausgabe.

Für die nun vorliegende PC Spiel 12/95 haben wir uns gleich zwei wichtige Neuerungen einfallen lassen.

Zum ersten haben wir uns Eure Kritik zu Herzen genommen und das Wertungssystem für die Spieletests generalüberholt. Näheres dazu findet Ihr auf Seite 26. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt, wie Euch das, was wir uns ausgedacht haben, gefällt.

Zum zweiten bekommt die PC Spiel einen kleinen Bruder in Form eines Beihefters: Den **Entertainer** findet Ihr in Zukunft (zum Heraustrennen) in der Heftmitte.

Das kleine Extra-Magazin widmet sich vollständig den (Computer-)Unterhaltungsthemen, die keineswegs Spiele im klassischen Sinne sein müssen, aber trotzdem ebensoviel Spaß bereiten können. Jeden Monat könnt Ihr Euch selbst davon überzeugen, daß es dafür bereits zahlreiche erstklassige Angebote gibt.

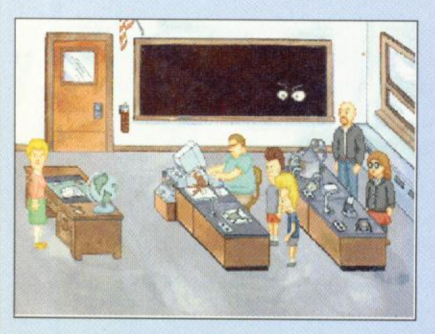
Schließlich gibt es in dieser Ausgabe noch etwas ganz Besonderes. Mit Eurer Hilfe wollen wir nämlich herausfinden, welches das beliebteste Spiel des Jahres 1995 ist. Lest ab Seite 28, welche Games *uns* im Laufe der letzten zwölf Monate am besten gefallen haben, und schreibt uns, wie *Eure* Top-Favoriten für den Titel "PC-Spiel des Jahres" heißen. Unter allen Teilnehmern werden eine Menge toller Preise verlost. Aber schaut selbst ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen

Stefan

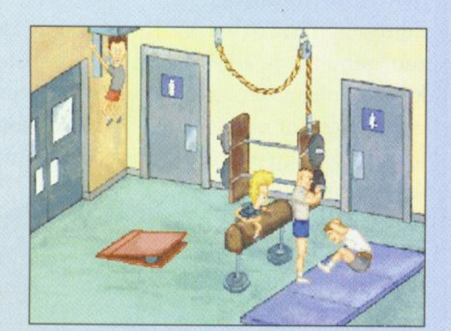
und die PC-Spiel-Redaktion

Äh ... ähem ... cool



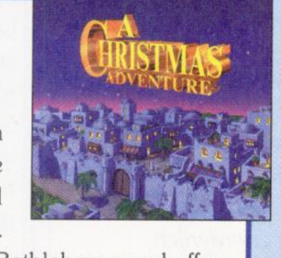
Äh ... wollen wir den Computer fetzen, hehe?

Die beiden sind sicher nicht intelligent, aber dafür echt bescheuert im positiven Sinn: **Beavis and Butt-Head: Virtual Stupidity** fängt den IQ der MTV-Kult-Sendung vollends ein und bietet dem Spieler Original-Animationsgrafik des erfolgreichen Musikkanals. Das Be- und Durchsuchen von 25 verschiedenen Orten steht im Mittelpunkt des Spiels. Viacom verspricht Dialoge (hä?) mit fast 50 anderen Charakteren, coole Rätsel und eine reichlich destruktive Story. Da kommentierte Musikvideos und sieben Mini-Bonusspiele als Zugabe mitgeliefert werden, kann man getrost von einer "frohen Weihnacht" sprechen.



Ein echter Hänger

Interaktiver Adventskalender

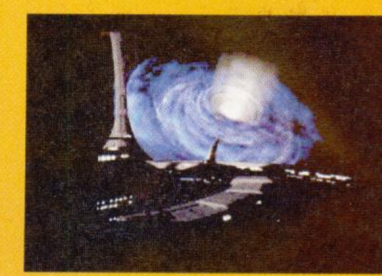


Pünktlich zum bevorstehenden Fest gibt's jetzt eine güldene CD von der Firma **Para Media**. Und drauf ist: **A Christmas Adventure**.
Der Spieler macht sich in der Stadt Bethlehem zu schaffen, die wie ein Adventskalender angelegt ist. Will heißen: Braune Sandsteinhäuser mit den Nummern 1 bis 24. In jedem dieser Häuser gibt's dann ein Stück der Weihnachtsgeschichte zu entdecken – vorausgesetzt, man beantwortet die am Eingang gestellte Frage richtig. Während der Spieler sich auf die Suche nach der nächstfolgenden Hausnummer macht, begegnet er hin und wieder Figuren. Klickt man diese an, bekommt man Extras wie Karaoke, Märchen, Backen, Basteln, Infos über Religionen oder Puppenspiel geboten. Die CD enthält haufenweise Audiofiles und hat drei Sprachversionen zu bieten. Während der Anwendung kann man beliebig von einer Sprache in die andere wechseln, somit die Englisch- oder Französischkenntnisse gleich ein bißchen aufbessern. Für schlappe 49 Mark ist das Teil zu haben, und jedes Jahr kann man sich wieder neu drüber freuen. Übrigens ist die Geschichte mit dem besinnlichen Titelsong "Close your Eyes" unterlegt, und wir PC-Spieler möchten da noch hinzufügen "... and enjoy X-Mas!"

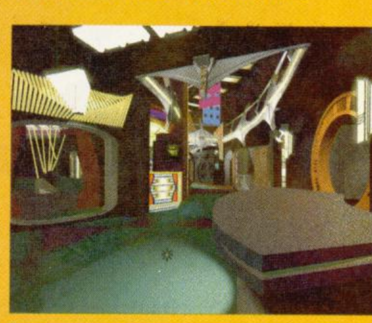
Nochmal Viacom

Gute Nachricht für alle Trekkies: 1996 will Viacom New Media die Versoftung der neuen Serie **Star Trek: Voyager** auf den Markt bringen. Ermöglicht wird dies durch die neu gegründete Zusammenarbeit mit Looking Glass Technologies bei der Entwicklung und Veröffentlichung von Softwareprodukten. Looking Glass zeichnet auch für die Produktion des Spiels verantwortlich, und in Kürze werden wir mehr dazu erfahren.

Außerdem bringt Viacom im nächsten Jahr **Star Trek: Deep Space Nine – Harbinger** heraus, auch hierzu mehr als "nur" Screenshots in Bälde.



Der blauweiße Wirbelwind



It's not a trick, it's a trek: Star Trek

Coca-Cola im Internet

Die Coca-Cola-Company ist jetzt auch im Internet zu erreichen. Neben den firmenüblichen Eigenlobarien gibt es auch interaktive Spiele und Tauschmärkte. Wer sich in die Homesite einloggen will, kann das über die Internet-Adresse **http://www.cocacola.com** tun.

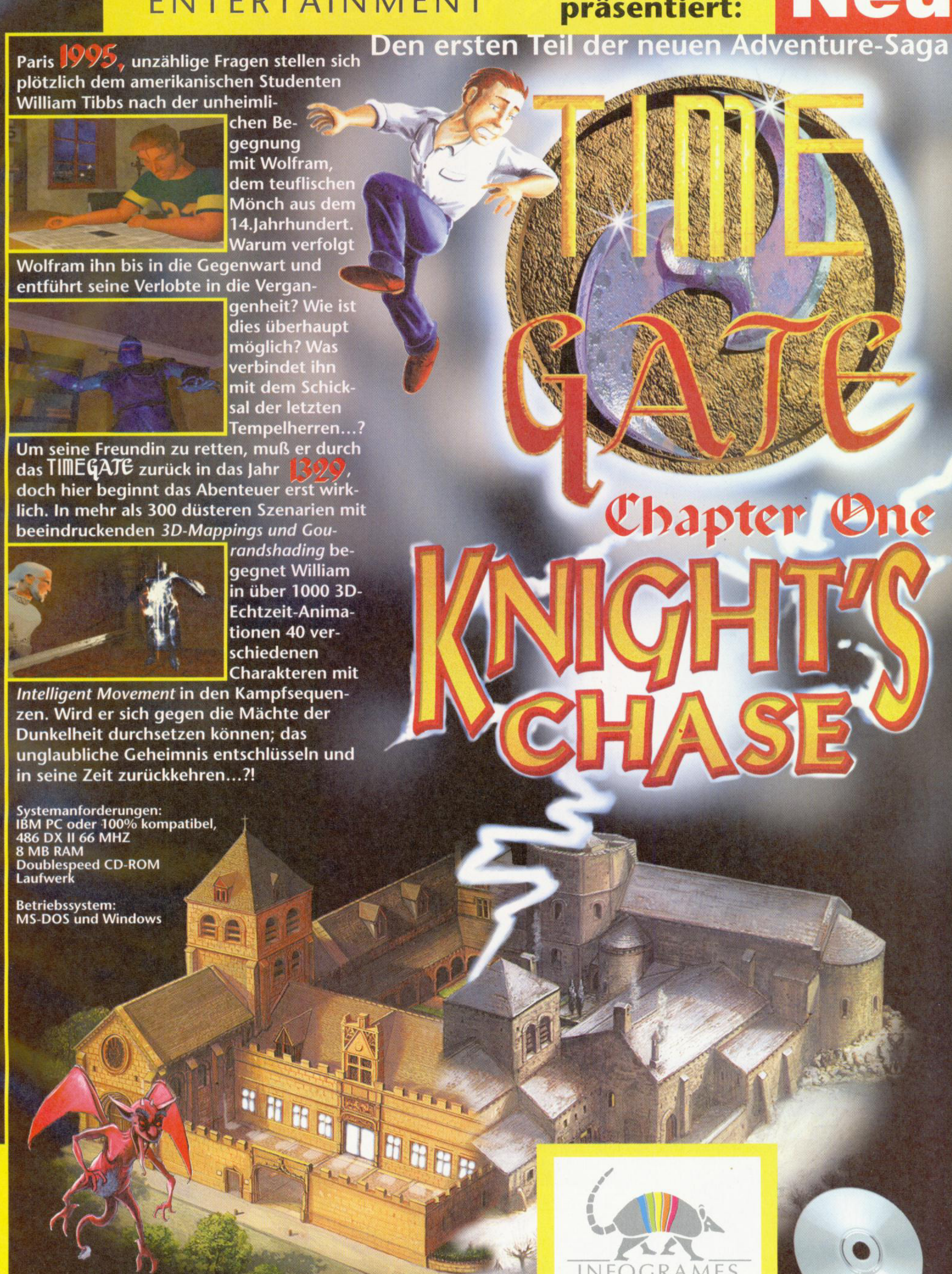
Affentheater

Mit **Congo: The Movie – Descent into Zinj** will Viacom die Branche mit einem weiteren interaktiven Spielfilmabenteuer bereichern. Angelehnt an die Verfilmung von Michael Crichtons Bestseller-Roman, ist der Spieler auf dem Weg durch den dichten Dschungel voller faszinierender Höhlen und verlassener Katakomben. Neben gerenderten Grafiken sollen vor allem Kamerafahrten, die in Zusammenarbeit mit Steven Spielbergs Filmproduktions-Company Kennedy/Marshall hergestellt wurden, das Spiel zu einem besonderen Erlebnis machen. Kurz vor Weihnachten werden wir wissen, ob dies zutrifft.



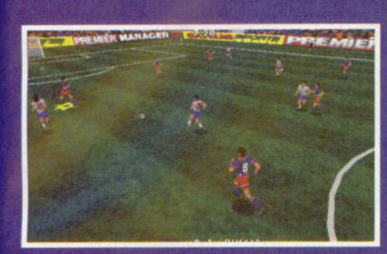
Das ist nicht Stonehenge

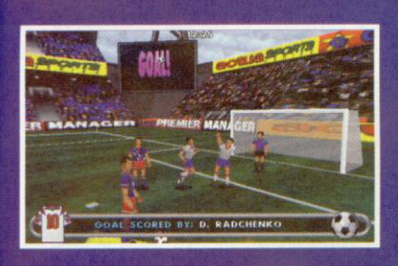
Da fragt sich der Laie: Sind das Frischhalteboxen oder Iglus?


INFOGRAMES
ENTERTAINMENT
präsentiert:
Neu
Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga
TIME GATE
Chapter One
KNIGHT'S CHASE
Paris 1995, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimlichen Begegnung mit Wolfram, dem teuflischen Mönch aus dem 14.Jahrhundert. Warum verfolgt Wolfram ihn bis in die Gegenwart und entführt seine Verlobte in die Vergangenheit? Wie ist dies überhaupt möglich? Was verbindet ihn mit dem Schicksal der letzten Tempelherren...?
Um seine Freundin zu retten, muß er durch das TIMEGATE zurück in das Jahr 1329, doch hier beginnt das Abenteuer erst wirklich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit beeindruckenden 3D-Mappings und Gouraudshading begegnet William in über 1000 3D-Echtzeit-Animationen 40 verschiedenen Charakteren mit Intelligent Movement in den Kampfsequenzen. Wird er sich gegen die Mächte der Dunkelheit durchsetzen können; das unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und in seine Zeit zurückkehren...?!
Systemanforderungen:
IBM PC oder 100% kompatibel,
486 DX II 66 MHZ
8 MB RAM
Doublespeed CD-ROM Laufwerk
Betriebssystem:
MS-DOS und Windows
INFOGRAMES
ENTERTAINMENT
CD-ROM
Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5b · 50670 Köln









GOAL!
GOAL SCORED BY: D. RADCHENKO





SAT.1



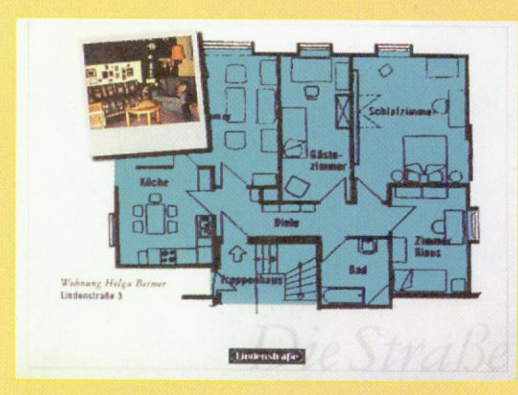
Gremlin
INTERACTIVE



GREENWOOD
ENTERTAINMENT
A FUNSOFT. COMPANY

Lindenstraße-Database

Darauf haben wir doch alle gewartet. Endlich hören die Diskussionen auf, ob Mutter Beimer eine Schwester in Italien oder Spanien hat.



Die Örtlichkeiten der Lindenstraße können begutachtet werden

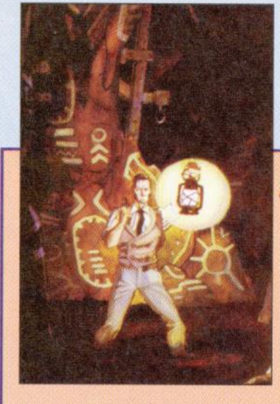
Dafür gibt es jetzt eine **Lindenstraße-Datenbank** von TV-Spielfilm und der Geißendörfer Film- und Fernsehproduktionen. Menüs gibt es für die Gerüchteküche, den Who's Who, den Stammbaum und den Zeitraffer für den schnellen Überblick. Natürlich stehen Schlüsselszenen der Serie als Videosequenzen bereit, und ein Fotoalbum verhindert Verwechslungen.

Das Teil soll um die 50 Mark kosten und kann bei TV-Spielfilm-Leserservice, PVS Fulfillment-Service GmbH, Postfach 1461, 74150 Neckarsulm geordert werden.



Wer gehört zu wem? Jetzt kommt die Klärung

SPOTLIGHT

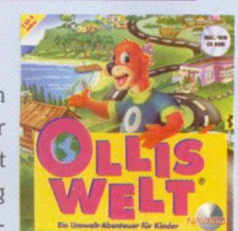


Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Edward Carnby ist auf der Suche nach seiner Freundin Emily: Die ging bei Dreharbeiten zu einem Western in der Geisterstadt Slaughter Gulch verschütt. Carnby muß sich, kaum in der Stadt angekommen, mit zahlreichen Untoten herumschlagen. Von einem Indianer erfährt er, daß ein Fluch auf dieser Stadt liegt, und er zeigt Carnby auch den Weg ins Reich zwischen Leben und Tod. Dort findet er Emily, die vor eine Lokomotive gebunden wurde. Wird Edward seine Freudin befreien und dem Spuk ein Ende setzen können? Lest selbst ... Teil 10 des zwölfteiligen Comics ist in der Mitte dieser Ausgabe zu finden. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.

Öko für Kids

Spannend soll's sein, die Phantasie anregen und den Spaß am Lernen fördern: **Ollis Welt** von **Navigo**. Hier können die Kids ihre Nase in Ökologie und Wissenschaft stecken. Spielerisch wird unter anderem die Müllsortierung erklärt. Ollis Welt enthält außerdem 40 Experimente. Zu deren Durchführung muß schon mal der eine oder andere Fuß vor die Tür gesetzt werden, um beispielsweise Blätter zu sammeln. Die werden dann später per PC-Anleitung weiterbearbeitet. Viel Spaß wird das aufgeweckte Kind sicher auch an den Knobel- und Puzzlespielen sowie dem 40seitigen Malbuch finden. Und sogar an die Einschlafgeschichten hat Navigo gedacht. Die Umweltabenteuer kosten 79 DM.

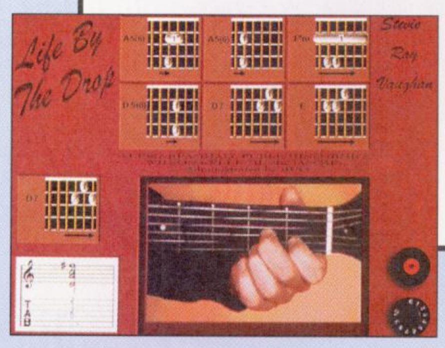


Ollis Welt bringt langanhaltenden Spaß

Rockgitarre am PC lernen

Von **UBI-Soft** kommt demnächst ein Gitarren-Lernprogramm auf den Markt. Jeder, der sich schon immer gefragt hat, wie dieser Hendrix "Hey Joe" gespielt hat oder wie Stevie Ray Vaughn die Triolen in das Schema kriegt, wird hier fündig werden. **Guitar Hits** geht dabei unkonventionell an die Songs heran, zerlegt sie in die elementaren Bestandteile und kommt vom Basiswerk zu den Details, die ja einen guten Song erst ausmachen. Per Audio, Video und Diagramm wird der angehende Rockstar mit allem bedient, was unter Multimedia zu verstehen ist. Wann das Teil für den deutschen Markt zu haben ist, bleibt jedoch noch eine offene Frage. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball.

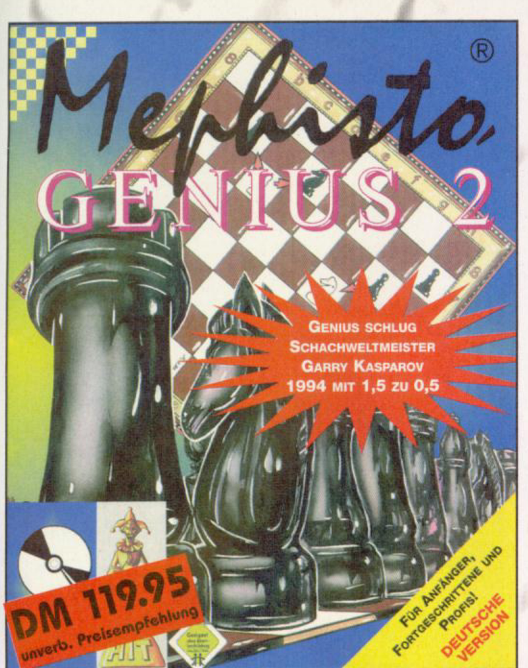
Klassiker aus dem Rockarchiv sind schnell und unkompliziert erlernbar



Griffschemata und Videosequenzen zeigen ausführlich die Techniken zum Erfolg

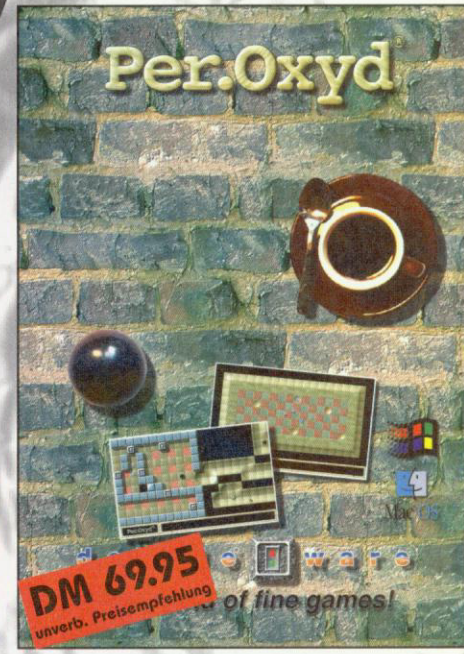
Per Saturn ins Internet

Sega will den Clou mit dem Game Gear wiederholen. Damals konnte man für das Game Gear einen Aufsatz kaufen, der den Handheld zum Fernseher umrüstete. Getreu dem Motto "Mehrfachnutzen bringt Käufer", sollen ab Mitte '96 alle **Sega-Saturn**-Besitzer per Konsole ins **Internet** einsteigen können. Wie es letztendlich funktioniert und wie teuer der Spaß wird, ist jedoch noch nicht aus den Hallen der Sega-Zentrale herausgedrungen.



Mephisto Genius schlug den amtierenden Weltmeister Garry Kasparov im vergangenen Jahr mit 1,5 : 0,5! Mit ca. 2.300 ELO ist Mephisto Genius die derzeit wohl spielstärkste Schachsoftware auf dem Computermarkt. Genius 2 ist für Anfänger wie Profis gleichermaßen geeignet. Die Spielstärke des Programms können Sie beliebig wählen. Neben den Standardoptionen stehen Ihnen viele weitere Features zur Verfügung, z.B. Blitz- und Turnierschach. Löst Mattprobleme, Anzeige der Computeranalyse, Zugvorschläge, umfangreiche Eröffnungsbibliotheken (ca. 160.000 Positionen!) und vieles, vieles mehr!

HIER SIND SIE RICHTIG!



Per.Oxyd® ist die ultimative Fortsetzung des preisgekrönten Kultspiels Oxyd®. Per Oxyd® basiert auf einem einfachen, genialen Spielprinzip, das sofort spielbar ist und Sie für Monate an den Bildschirm fesselt. Unternehmen Sie eine abenteuerliche Expedition in die 200(!!) Landschaften von Per.Oxyd® mit einer Spielfläche von insgesamt über 150 Millionen Quadratpixeln, ausgestattet mit über 250 verrückten Spielelementen und unzähligen Rätseln. Per.Oxyd® ist eine Herausforderung an Geist und Geschick!

Bolo®
...das interaktive Traumspiel!
plug & play...
50 Level
4 Titles
16Bit Sto-
DM 69.95
unverb. Preisempfehlung

Wer weiß schon, daß hinter den vielen Tücken der modernen Computertechnik eine ganz andere Macht die Fäden zieht, als wir es uns vorstellen! Fordern Sie die Geister der Computerwelt heraus und machen Sie eine Traumreise nach Transelektrika in das Schloß des MegaGhosts! Bolo ist die zeitgemäße Umsetzung des gleichnamigen Atari-Spieleklassikers. Auf dieser CD verbindet sich in technisch perfekter Realisation ein phantasievolles und aktionsreiches Spiel von Meinfolf Schneider mit wundervollen Zeichnungen von Pascal und träumerischer Musik von Nik Tyndall zu einem künstlerisch anspruchsvollen Gesamtwerk.



Pech für Taucher Prof. Dr. Frank Forster. Beim Gleiten in die Tiefe des Meeres entdeckt er eine vergessene Piratenhöhle, die nur auf dem Unterwasserweg zugänglich ist. Er schwimmt hinein, doch plötzlich ist die Sauerstoff-Flasche leer. Keine Chance, durchs Wasser zu entkommen. Auf der beschwerlichen Reise durch die Höhle findet er allerlei nützliche Gegenstände, mit deren Hilfe er sich gegen feindselige Kreaturen wie Riesenspinnen zur Wehr setzt.



NBG
EDV Handels- und Verlags-GmbH
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 0 94 71/70 17-0
Fax 0 94 71/70 17-99

Nachschub für Hi Octane

Zum Science-fiction-Rennspiel **Hi Octane** gibt es jetzt ein **Add-On**. Insgesamt sind drei neue Tracks für Bullfrogs Kultgame dabei. Außerdem gibt es in Sachen Spielmodi zahlreiche Updates. Ein Two-Player-Splitscreen-Modus erlaubt es dann,



Zahlreiche neue Modi und drei neue Tracks gibt es demnächst für Hi Octane



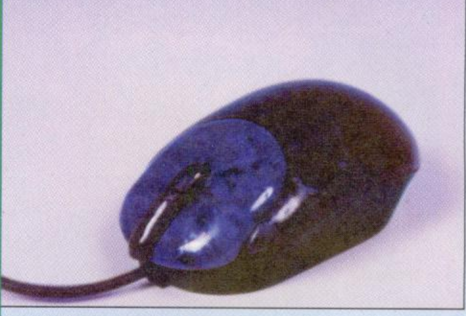
Im neuen Splitscreen-Modus können zwei Spieler auf einem Rechner gegeneinander fahren

mit zwei Spielern gleichzeitig auf einem geteilten Bildschirm zu fahren. Wer gerade keinen Gegner hat, kann auch gegen seinen eigenen Klon antreten. Dafür nimmt sich der Computer die bis dahin schnellste gefahrene Runde als Grundlage und generiert daraus einen Gegner. Im neuen Death-Match-Modus geht es wie bei den guten alten Arcade-Games zur Sache. Sprich: Man hat nur eine begrenzte Zahl von Extraleben. Schließlich steht noch ein Hot Seat Match an, bei dem man mit bis zu acht Spielern ein Rennen ausfahren kann. Es steuert zwar nur jeweils ein Spieler, aber es wird ständig gewechselt, während die anderen Fahrzeuge vom Computer gefahren werden. Das Teil dürfte demnächst in die Läden kommen.

SPOTLIGHT

Süße Maus

Genau 'ne Handvoll ist richtig – heißt es so schön. Die **NEUBO System- und Software GmbH** hat nun eine neue Generation von Mäusen vorgestellt. Die **Beetle Mouse** liegt hervorragend in der Hand, sieht gut aus und hat 'ne Menge im Knöpfchen. Die Gestaltung bietet erheblich mehr Platz für die rechte und linke Taste. In der Mitte hat sie noch eine "halbe" und ist somit eine 2,5-Tasten-Maus, kann aber nach Belieben auch wie eine Zwei-Tasten-Maus eingesetzt werden. Die mittlere Taste ist etwas erhöht, so daß man beim Bedienen nicht durcheinanderkommen kann. Bei der Beetle Mouse fällt das lästige Hin- und Herschieben weg, der gesamte Bildschirm ist mit wenig Bewegung erreichbar. Der kleine Nager ist für jeden Treiber kompatibel und in sechs verschiedenen Designs und fünf Farbkombinationen für 49 Mark zu haben.



Mit der Beetle Mouse kommt Farbe aufs Pad

Supercup Meisterschaft

Der Pinball-Illusions-Wettbewerb vom Tronic-Verlag, Vobis und Twenty First Century geht in die heiße Runde. Die Finalisten treffen sich vom 10. bis 12. November am Tronic-Stand auf der Computer '95 in Köln. Dann trennt sich endgültig die Spreu vom Weizen. In einem letzten großen Showdown spielen die Besten der Besten gegeneinander.

Konsolen: Qual der Wahl

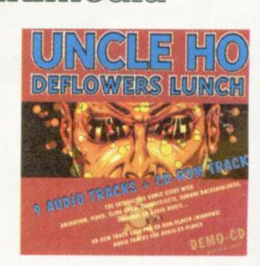
Wer sich neben seinem PC eine von den neuen Konsolen leisten will, hat momentan noch die Qual der Wahl. Ein guter Ansatzpunkt für die Entscheidung sind die weltweiten Verkaufszahlen der Konsolen. Die englische Zeitschrift CTW machte eine Erhebung und errechnete die wahrscheinliche Zahl verkaufter Konsolen bis April 1996. Demnach liegt die **Playstation** von Sony mit 2,85 Millionen Stück vor dem Sega **Saturn** (2,6 Millionen), **3DO** (1,275 Millionen), und dem Jaguar (650.000). Nintendos Wunderwerk **Ultra 64** kommt bis dahin auf eine Million. Das liegt aber daran, daß die 64-Bit-Konsole bis April nur in Japan verkauft wird.

Spar Dir das!

Ein unterhaltsames Lern- und Übungsprogramm zur Vertiefung mathematischer Kenntnisse für Kinder ... heißt es in der Produktbeschreibung des **Mathe Workshop** der Firma **Brøderbund**. Von wegen Vertiefung! Schön bunt ist es ja, das Programm. Aber das ist eigentlich auch schon alles. Schnell hat man sich durch die Aufgabenstellungen geklickt, und genauso fix stellt sich dann auch Langeweile ein. Hier ein Mosaikspielchen, dort drei und zwei zusammenzählen. Insgesamt besteht das Teil aus drei verschiedenen Puzzles und vier weiteren Spielchen. Ein bißchen wenig für den stolzen Preis von 120 Mark.

Crossover Multimedia

Das ist 'ne Mischung: Knackiger Crossover von **Uncle Ho Deflowers Lunch**, die in Sachen Hip Hop mit Gitarren härterer Gangart unterwegs sind, und ein interaktiver Comic auf einer Multimedia-CD vereint. Natürlich stehen zahlreiche Infos über die Band sowie ein Video mit auf dem Programm. Logisch, daß Comic und Musik zusammengehören. Weitere Infos gibt es bei Brutale de Luxe, Bertram Simon, Creceliusstr. 34, 42327 Wuppertal



PC-Spiele

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,95*	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Pinball	69,95	
7 Tage, 7 Nächte (dt.)	59,95	
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,95*	69,95*
AH-64D Longbow (dt.)	89,95*	
Air Power (dt.)	79,95	79,95
Alien Odyssey	69,95*	
Aliens	79,95*	
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95*	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.) +	79,95	
Bazooka Sue	89,95*	89,95*
Biing! (dt.)	69,95*	79,95
Bioforge Mission CD	39,95*	
Bleifuß – Screamer	49,95	
Blind Date (dt.)	59,95*	
Bolo	59,95	
Buried in Time	89,95	
Burn Cycle (dt.)	79,95	
Caribbean Desaster	89,95*	89,95*
Championship Manager 2 (dt.)	99,95*	
CivNet (dt.)	89,95*	
Clearing House (dt.)	79,95	
Command & Conquer	99,95	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,95*
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95*	
Cyberia (dt.) AKTIONSPREIS	59,95	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,95*	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Der Druidenzirkel (dt.)	99,95*	
Der Kapitalist (Capitalism, dt.)	89,95*	
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Planer 2 (dt.)	79,95*	
Der Reeder (dt.)	79,95	
Der Talismann (dt.)	79,95*	
Destruction Derby	99,95*	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch +		49,95*
Dungeon Keeper (dt.)	89,95*	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,95*	
Elite 3 (1st Encounters, dt.)	79,95	79,95
Empire 2	79,95	
Extreme Pinball	79,95*	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	79,95*	
FIFA Soccer 96	89,95	
Fighter Duel	69,95*	
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,95*	
Frankenstein (dt.)	99,95*	
FX-Fighter	89,95	
Gene Wars (dt.)	89,95*	
Grand Prix Manager (dt.)	99,95*	
Gone Fishing	49,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic	79,95	
Hexen	99,95*	89,95*
Hi-Octane (dt.)	89,95	
Hugo (CD: neue Levels!)	69,95*	69,95
Human Recall (dt.)	79,95*	
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
IndyCar 2	79,95*	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,95*
Jagged Alliance (e.dA. bzw. engl.)	79,95	69,95
Jewels of the Oracle	79,95*	
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play Game Pack	9,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection	89,95	
Lemmings 3D	99,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Mad News (dt.)	79,95	89,95
Magic Carpet Plus (dt.)	99,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.) +	99,95*	
Marco Polo	69,95	
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95	89,95*
Micro Machines 2	79,95	79,95
Mission Super I.Q. (dt.)	79,95*	
Monopoly	69,95*	
Mortal Coil	69,95*	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	99,95*	
NBA Live '95	99,95	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2	79,95*	
Paparazzi	79,95	
Perfect General 2	79,95	
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,95*	
Pinball Illusions	59,95	59,95
Pinball Wizzard 2000	69,95*	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pizza Connection		89,95
Pole Position (dt.)	99,95*	99,95*
Police Quest Collection (dt.)	89,95*	
Primal Rage	79,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95*	
ranTrainer 2 (dt.)	79,95*	
Rebel Assault 2	69,95*	
Ring der Nibelungen	69,95*	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Screamball	59,95	59,95
Sensible Golf	69,95*	69,95*
Sensible World of Soccer	69,95*	69,95*
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,95*	
Shell Shock	79,95*	
Shock Wave +	89,95*	
Silent Hunter	89,95*	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle	79,95	
Sim Tower	89,95	89,95
Sim Town	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Skaphander – Der Auftrag (dt.)	59,95	
Space Academy	79,95*	79,95*
Space Marines (dt.)	89,95*	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Trek Judgement Rites Enh.	89,95*	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	99,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	89,95*	
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Terminal Velocity	69,95	69,95
TFX EF 2000 (dt.)	89,95*	
The Dig	69,95*	
The Hive (dt.)	89,95*	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
This Means War! (dt.)	89,95*	
Thunderscape (dt.)	79,95*	
Tie Fighter	69,95*	79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Tilt	59,95*	

PC-Spiele	CD	Disk
Tiny Troops	79,95*	79,95*
Top Gun – Fire At Will (dt.)	109,95*	
Total Distortion	79,95*	
Transport Tycoon incl. World Editor		69,95
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Plus (dt.)	99,95	
US Navy Fighter Data CD (dt.)	39,95	
USS Ticonderoga (dt.)	89,95	
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
Warhammer	89,95*	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	109,95*	
Waterworld (Action)	89,95*	
Werewolf vs. Comanche	79,95	
Willy Lembkes Fußball Manager	69,95*	59,95*
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,95*	
WipEout	99,95*	
Witchaven	69,95*	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95
Z	69,95*	

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Anstoss & Anstoss World Cup	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)		39,95
Beneath A Steel Sky	19,95	
Bundesliga Manager (dt.)	19,95	
Burning Steel 2 (engl.)		29,95
Burning Steel 3 (e.dA.)	39,95	
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chessmaster 4000 Turbo	29,95	
Civilization	39,95*	39,95*
Colonization (dt.)	39,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Patrizier (dt.)	29,95	19,95
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)		49,95
Diggers	19,95	
Dragon Lore (dt.)	19,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eco Quest	19,95	
Elite Plus	19,95	
Empire Deluxe (dt.)		19,95
Eye of the Beholder Trilogie (dt.)	39,95	
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Falcon Gold	39,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flight Simulator 5.0 (engl.)		29,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gunship 2000	39,95	39,95
Humans 1&2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar 3	29,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,95	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)		29,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	39,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.dA.)	39,95	29,95
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf	29,95*	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Power Up: *F-15 Strike Eagle 3, Grand Prix, Pirates Gold*	49,95	
Privateer	29,95	
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Shadow Caster	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Sherlock Holmes (engl.)	29,95	
Silverball – Smile Edition	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	39,95
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,95*	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Task Force 1942	39,95	39,95
Tornado	19,95	
Transarctica	19,95	19,95
Transport Tycoon (dt.)	39,95	
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Wing Commander 1	19,95	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	39,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Winter Olympics	19,95	
X-COM – Terror from the Deep	39,95	

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD	Disk
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Cranberries (auch für CDI)	49,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Kiyeko und die Diebe der Nacht	59,95	
Mephisto Genius 2.0	89,95	
Microsoft LexiROM	399,95	
Monty Python: Waste of Time	89,95	
Patchwork 2-3/1995 (Doppel CD)	39,95	
Pegasus 1/95 (Shareware)	39,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Tuneland (dt.)	79,95	

Windows 95 als Update o. Vollversion lieferbar!

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Artikel	Preis
Forrest Gump	49,95
Mr. Bean – Unseen Bean	29,95
Pink Floyd – Pulse	59,95
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Pro IDE	189,95
Soundblaster AWE 32 Value Edition	299,95
Stereo-Lautsprecher (25 Watt)	39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Artikel	Preis
CH Flightstick	79,95
CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot	159,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Eliminator Game Card	59,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi Wingman+Slipstr. 5000 CD-Bundle	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Suncom G-Force+Grand Prix CD+F14 CD	109,95
Suncom Flight Max+F14 Fleet Defender CD	99,95
Suncom FX 2000+F15 Strike Eagle 3 CD	69,95
Suncom Edge 2+Grand Prix CD	49,95
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Weappon Control System	249,95
Thrustmaster F-16 FLCS (Joystick)	269,95
Thrustmaster Formula T1 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	599,00
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Lemmings 3D	89,95
Rayman	89,95
Street Fighter – The Movie	69,95

+ = Software läuft unter Windows 95

Ab 10.11.95 der Superstore am Frankfurter Tor!

Ab 17.11.95 auch im Norden Berlins!

Wo Sie uns finden:

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Kniephof- straße
Friedrichs- ruher Str.
Bismarckstraße
Berg- straße

Media Point
Berlin – Friedrichshain
Rigaer Straße 106
Tel.: (030) 589 43 78
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 224, 514



BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Die beliebtesten TV Game Shows jetzt auch für den PC!

5 mal 5
Bingo
Der Preis ist heiß
Familienduell
Glücksrad
Hopp oder Top
Punkt, Punkt, Punkt
Riskant

alle auf PC-Disk

je **9,95**

Eye of the Beholder Trilogie

(Teil 1-3)

Eine der erfolgreichsten 3D-Echtzeit-Rollenspiel-Serien gibt es jetzt komplett in deutsch zum absoluten Knüllerpreis!

CD-ROM **39,95**

Unser Tip des Monats:

Bleifuß

– Screamer –

Wer bremst, verliert!
Virgin präsentiert mit Bleifuß ein Rennspiel, bei dem nur eins zählt: Geschwindigkeit.

CD-ROM **49,95**

Westwood präsentiert:

Legend of Kyrandia 3
Legend of Kyrandia 1
Lands of Lore
Dune 2

Vier der besten Titel von Westwood, die in keiner Sammlung fehlen sollten.

kompl. auf CD-ROM **79,95**

Preise zum Abheben!

Dawn Patrol
dt. Version, CD-ROM

Flight Simulator 5.0
engl. Version, PC-Disk

je **29,95**

Nichts ist unmöglich!

Zwei der besten Microprose- Sid Meier Titel zu brandheißen Preisen!

Transport Tycoon
dt. Version, CD-ROM

Colonization
dt. Version, CD-ROM

je **39,95**

Disney Software präsentiert:

Dschungelbuch

Endlich können auch PC-Besitzer dem tapferen Mogli helfen, sich durch den Dchungel zu kämpfen. Dabei treffen sie auf alte Bekannte, wie die Schlange Kaa, den Tiger Shir Khan und natürlich auch auf King Louie.

PC-Disk
49,95



Seit 03.11.95 endlich auch in Hamburg

Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM – Nachnahme: 9,95 DM + 3,– Post-NN-Gebühr
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM



SPOTLIGHT

Das darf nicht Warstein!



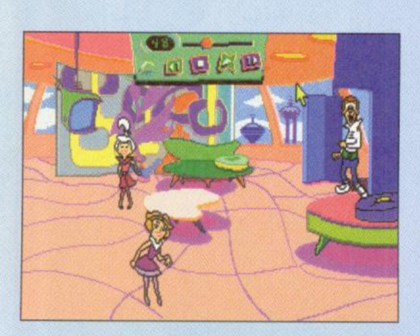
Hau wech, den Scheiß!

Welche Flasche hat sich das bloß ausgedacht, für ein Mousepad mit 'ner Werbung drauf 9,50 DM zu verlangen? Wir lassen uns von den Jungens aus der Warsteiner-Werbeabteilung doch keinen einschenken! Das Pad trägt die Aufschrift: Warsteiner Fest-Platte – da beißt keine Mouse den Faden ab. Wohl zuviel an der Königin genuckelt, he!? O.k., entschuldigt. Im angewarsteinerten Kopf kann's vielleicht passieren, daß man Pad und Harddisc verwechselt. Deshalb haben wir einen Vorschlag für eine Neuauflage: Warsteiner – schlägt dem Faß den Boden aus!

Videowahn im Trickfilmland

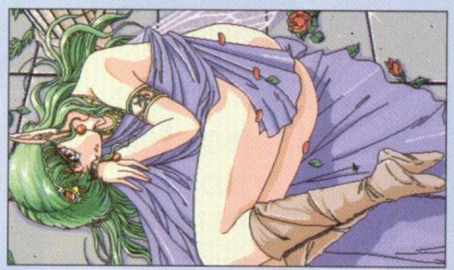
Spätestens seit Satellitenschüsseln jedes zweite Dach in Deutschland zieren, ist auch das Cartoon Network des Mediengiganten **Turner Home Entertainment** hierzulande ein Begriff. Da tummeln sich Yogi Bär, die Jetsons, Fred Feuerstein und noch ein ganze Ecke weiterer bekannter und beliebter Trickfilmstars. Da sich nun auch Ted Turners Medienkonzern dem Thema Multimedia-PC zuwandte und eine entsprechende Firma gründete (Turner Interactive), stehen uns von dort eine ganze Reihe neuer Produkte ins Haus. Den Anfang macht ein Activity-Titel: **Cartoon Network Toon Jam**.

In diesem Programm, das sich an ein jüngeres Publikum wendet (6 bis 12 Jahre), können vorgegebene Figuren, Animationen und Musikstücke zu "Cartoon-Musikvideos" zusammengestellt werden. Die fertigen Stücke lassen sich dann auf Festplatte oder Diskette speichern und wieder abspielen. Schön, daß es möglich ist, fertige Videos ohne das eigentliche Hauptprogramm laufen zu lassen. Eher unschön ist, daß keine eigenen Sounds oder Grafiken importiert werden können. Und im übrigen gibt es nahezu ein Dutzend anderer Programme ähnlicher Machart, die fast alle besser als Toon Jam sind. Fazit: Dieses Teil ist überflüssig wie ein Kropf und dazu noch mies gemacht. Finger weg!

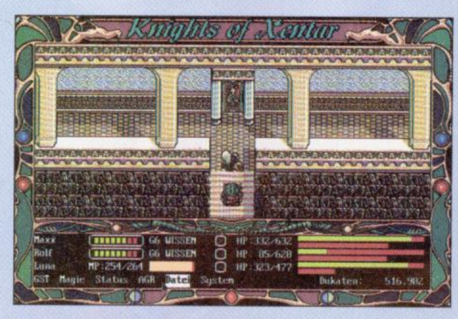


Die Jetsons mit neuen Folgen aus der eigenen Werkstatt

Ritter Desmonds Abenteuer jetzt in Deutsch



Dezente Erotik tröstet über die schwache Main-Grafik weg



Die typische Manga-Oberfläche ist auch bei Knights of Xentar zu finden



Wer möchte nicht dieser Schönheit helfen

So ein Ritterleben ist was Tolles: Durch die Lande ziehen, saufen, feiern und Schurken nachstellen. Allein, so einfach ist es nicht, wie auch der Ritter Desmond unsanft am eigenen Leib erfahren muß. Jetzt steht die deutsche Version des Rollenspiels auf dem Programm.

Die Lichtwelt und das Reich der Dämonen liegen seit Urzeiten miteinander im Clinch. Eine ziemlich langweilige Angelegenheit, wenn man bedenkt, daß keiner so recht die Oberhand gewinnen kann. Also beschließt man, die Auseinandersetzung etwas persönlicher zu gestalten. Zwei Kinder werden in der Welt der Sterblichen ausgesetzt, um dort aufzuwachsen. Die beiden wissen nichts von ihrer göttlichen Herkunft und sollen, sobald sie erwachsen sind, im Duell gegeneinander antreten.

Knights of Xentar von Megatech ist ein solides Rollenspiel mit netter, ironisch angehauchter Handlung, die mit einer Prise Sex gewürzt wurde. Die Grafik ist nicht ganz so berauschend, entschädigt aber bei den gelungenen, in bester Manga-Manier gestalteten Zwischensequenzen. Die Sprachausgabe ist klar und überzeugt weitgehend, und Dorfbewohner, die kölsch sprechen, können als Gag am Rande durchgehen. Was die Witze und den eingebauten Sex angeht, so schafften es die Programmierer, bei neun aus zehn Malen den guten Geschmack zu wahren. Weitere Infos gibt's bei Softgold, 41564 Kaarst.

Da fliegt mir glatt das Blech wech

Bei Sierra Coktel scheint die große Runderneuerung angesagt zu sein. Neben einer Budget-Reihe, den SierraOriginals, in der sich etliche von Sierras älteren Top-Programmen zu einem schön niedrigen Preis auf CD wiederfinden, erlebt auch einer der ältesten Kampfroboter schlechthin eine Renaissance: **Thexder**, der fliegende, kriechende, rennende Transformer-Robot wurde exklusiv für Windows 95 mit etlichen neuen Features und einer komplett überarbeiteten Engine ausgestattet und soll demnächst die Welteroberungspläne des bösen Primus Tech durchkreuzen. 50 Levels in zehn Welten lassen langen Spiel- und Ballerspaß erwarten.



Thexder



Whoop 'o' Mania

Hoppla, wer whoopt denn da? Softgold ist es mit seinem neuesten Titel aus der Serie für den Computer-Junior: **Rainbow Kids.**

Whoop ist nicht der erste Ausflug, den Softgold in den Bereich Kindersoftware unternimmt. Nachdem die ersten Versuche eher bescheiden ausgefallen sind, wurde Whoop um so gründlicher unter die Lupe genommen.



Drollige Balleraction für Kids: Whoop

Hinter dem witzigen, aber nichtssagenden Titel verbirgt sich ein vertikal scrollendes Ballerspiel, das in bunter Comic-Manier realisiert wurde. Mit einem knallroten Raumschiff geht es durch diverse Raumzonen, in denen es von Angreifern der Marke "besonders drollig" nur so wimmelt. Mit diversen Extrawaffen heißt es, sich den Weg freizuschießen und den Wächter am Ende jedes Levels zu besiegen.

Läßt man die Frage, inwieweit Ballerspiele in Kinderhände gehören, außen vor, ist Whoop ein ganz passables Spiel. Ärgerlich ist allerdings, daß sich dieses Game, das ja eigentlich für Kinder gedacht ist, bei der Installation ziemlich wortkarg gibt: Das Spiel braucht sage und schreibe 594.960 Bytes an konventionellem Speicher (wer hat das schon?), eine Option, eine Bootdisk zu erstellen, ist jedoch nicht vorhanden. Findet Whoop den benötigten Speicher nicht, bricht das Game mit einer englischen Fehlermeldung einfach ab. Fazit: Trotz netter Gestaltung und im wesentlichen solider Programmierung hat sich hier wohl jemand sehr wenig Gedanken darüber gemacht, wer wohl diese "Kids" sind, für die das Rainbow Kids Label initiiert wurde, und wie weit man mit sechs Jahren wohl mit den Tücken eines Computers bereits vertraut ist!

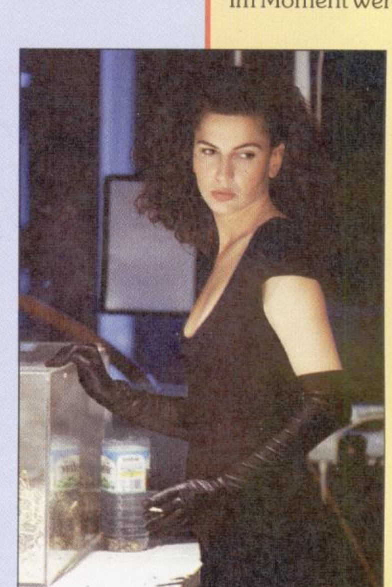
Entwicklungshilfe spielerisch

Daß Adventures nicht unbedingt Verbrechen, Schrecken oder Kampfkonstellationen zum Gegenstand haben müssen, beweist das Spiel **Hilfe für Amajambere**, das vom Bochumer Softwarehaus *Art-Department* im Auftrag des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung gestaltet worden ist. Das solide gemachte Point-and-Click-Grafikadventure bietet einen vorgegebenen Handlungsablauf und läßt sich an einem Wochenende durchzocken.

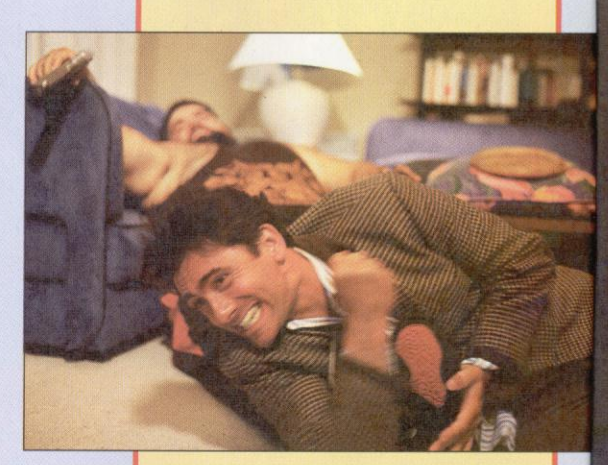
Der Spieler begleitet den Entwicklungshelfer Paul Lerche nach Ubuntaka in die fiktive afrikanische Region Amajambere. Dort gilt es, mit den Häuptlingen der verschiedenen Dörfer klarzukommen und einer Reihe von Schwierigkeiten zu begegnen: Saatgut verschwindet, der Fluß ändert seinen Lauf, eine Epidemie bricht aus, neu erworbenes Vieh stirbt. Zahlreiche Dialoge bringen die Handlung voran. Die liebevoll gestalteten Grafiken geben dem Spiel, das als Freeware kostenlos zu haben ist, besonderen Charme.

Umgetauft

Alles neu macht der Mai nur in Deutschland. In Frankreich ist das eher der September, denn da wurde bei Sierra Coktel beschlossen, einem der am längsten in Produktion befindlichen Adventures der Firma einen neuen Namen zu geben: Aus **Lost in Town** wurde **Urban Runner**. Im Moment werden gerade wieder eine Menge neuer Szenen sowohl in den Straßen von Paris als auch im Studio gedreht, denn die Story vom unschuldigen Sensationsreporter, dessen nächster Interviewpartner leider tot aufgefunden wird (weshalb ihm sowohl die Polizei als auch eine Verbrecherbande und ein großer Unbekannter auf den Fersen sind), nimmt immer größere Ausmaße und immer neue Ideen an. Zur Zeit arbeiten drei von Coktels absoluten Top-Leuten zusammen an dem Projekt: Muriel Tramis (Goblins, Woodruff), Silvan Boris Schmidt (Last Dynasty) und Yannick Chosse (Inca) verbreiten kreatives Chaos und erarbeiten mehr Features, als drei Spiele verbrauchen könnten. Ein Termin steht hier noch nicht fest.



Hat die schöne unbekannte etwas mit dem Mord zu tun?



Ein echter Held beißt die Zähne zusammen und kämpft ...

Wir halten Sie auf dem Laufenden!

CROSS Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel:

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel			
3D Pinball Outpost	d	1	69.-
11 th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep	e	2	33.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
Across the Rhine	d	2	99.-
Action Soccer	d	4	74.-
Air Power	d	2	79.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
Al Unser Arcade Racing	e/d	1	54.-
Apache Longbow	d	2	79.-
Ascendancy	d	8	79.-
Battle Isle II incl. Erbe d. T.	d	8	79.-
Battle Isle III	d	8	79.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Biing	d	2	69.-
Bioforge	d	3	69.-
Bleifuß *	d	2	59.-
Buried in Time *	d	2	79.-
Burn Cycle	d	2	79.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Capitalism *	d	8	84.-
Carribean Desaster *	d	2	85.-
Civil War (Amerika)	d	8	89.-
CIV Net *	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer	d	8	88.-
Command & Conquer II *	d	8	88.-
Commander Blood	d	2	39.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusade	d	8	79.-
Crusader - No Remorse *	d	2	79.-
Cyberia	d	1	49.-
Cyberia II *	d	2	89.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Der Planer 2 *	d	2	79.-
Der Reeder	d	2	75.-

Lösungsbuch
Command & Conquer 1 — 19.90

Titel			
Der Seelenturm *	d	5	69.-
Descent	e/d	1	49.-
Destruction Derby *	e/d	1	89.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II	d	5	84.-
Dungeon Keeper *	d	3	89.-
Dune II	d	2	39.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD	d	zus	49.-
Elder Scrolls II *	e	5	84.-
Entornorph *	e/d	5	74.-
F1 Grand Prix 2 *	d	2	99.-
Fade to Black	d	1	86.-
Fatal Racing *	d	2	64.-
FIFA Soccer 96 *	d	4	89.-
Flight Commander II	d	2	69.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Flight Unlimited	d	3	89.-
Frankenstein *	d	2	99.-
Future Dimension *	d	1	59.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Hardball 4	d	7	74.-
Heart of Darkness *	d	2	89.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Hattrick!	d	4	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Indy Car Racing II *	d	2	74.-
Jagged Alliance	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	59.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	74.-
Lemmings 3D	e/d	8	89.-
Little Big Adventure	d	3	69.-
Mad TV 2 *	d	2	79.-

CD SPIELE

Titel			
Magic Carpet Plus	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic Carpet II	d	1	79.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	39.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Mechwarrior II	e	1	79.-
Mega Pack III	e	sam	69.-
Monopoly *	d	8	67.-
Mortal Coil *	e/d	1	69.-
Nascar (WIN95) *	e/d	1	89.-
Nascar Track Pack	e/d	zus	44.-
Navy Strike *	d	2	99.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NBA Jam Tournament	e/d	4	85.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Panzer General II (W95) *	d	8	79.-
Perfect General II	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	2	79.-
Phantasmagoria (7 CDs) *	d	3	89.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Illusions	e/d	2	69.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95)	e/d	1	76.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Police Quest Coll. 1-4 *	e/d	3	79.-
Primal Rage	e/d	1	79.-
Project Paradise *	e/d	1	79.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quake * (ID-Soft !!)	e	1	89.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Rebel Assault 2 *	e	1	69.-
Sam & Max	d	3	75.-
Sensible World of Soccer *	d	4	66.-
Sim City 2000 Collection	d	2	89.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren **Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD** für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Titel			
Sim Isle *	d	2	79.-
Sim Town *	d	2	66.-
Sim Tower *	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II	d	3	76.-
Slipstream 5000	e/d	2	65.-
Space Quest 6	d	3	75.-
Space Marines *	d	1	84.-
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Steel Panther *	d	2	76.-
SU 27 Flanker *	e/d	2	76.-
Ran Soccer *	d	4	74.-
Ravenloft Stone Prophet	e/d	8	49.-
System Shock	d	3	79.-
Terminal Velocity	e/d	1	75.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Tilt *	d	2	69.-
Theme Park	d	2	74.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
Thunderscape *	d	5	79.-
Total Distortion *	e	2	74.-
Transport Tycoon Deluxe *	d	2	99.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
US NAVY Fighters Plus	d	2	89.-
USS Ticonderoga	e/d	8	75.-
Vollgas	d	3	79.-
War Unlimited *	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Warcraft II *	d	2	79.-
Willi Lembkes Fußball Man. *	d	2	64.-
Wing Commander 3	d	1	89.-
Wing Commander 4 *	d	1	99.-
Werewolf vs Comanche	e	2	69.-
Whales Voyage II	d	3	89.-
WipeOut *	d	2	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	59.-
Z *	d	8	69.-

Angebote

Titel			
7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive *	e/d	2	39.-
Betrayal at Krondor	d	3	33.-
Dune II	d	3	29.-
Dschungelbuch (3.5" Win95)	d	3	39.-
Dreamweb	d		
Hand of Fate	d	2	33.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Labyrinth of Time *	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
Panzer General	e/d	2	44.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33.-
Privateer	e/d	2	33.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
Simon the Sorc. 1+2 incl Shirt	d	3	84.-
Space Hulk Classic *	d	1	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	29.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
T.F.X	d	2	33.-
Ultima 7 Classic	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
Wing Commander II	e/d	2	33.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage

Hardware

Artikel	Preis
Aktion Replay MK4 V4.3	159.-
CD-ROM ATAPI 2 Speed	99.-
Conner 1275 MB CFSA	419.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	119.-
Gravis Phoenix	179.-
Gravis Gamepad	39.-
Gravis Ultrasound Max	299.-
Thrustmaster Flight 2	129.-
CH Paddles incl. Nascar Rac.	109.-
CH Flight Stick	89.-
CH Combat Stick	149.-

Lösungen

Titel		Preis
Alone in the Dark 3		19.90
Bioforge		19.90
Creature Shock		19.90
Das Schwarze Auge 1 oder 2	je	24.80
Death Gate		19.90
Discworld		19.90
Dungeon Master II		19.90
Flight of the Amazon Queen		19.90
Höhlenwelt Saga Teil 1		19.90
Indiana Jones 4		19.90
King`s Quest 7		19.90
Lands of Lore		19.90
Legend of Kyrandia III		19.90
Might & Magic 3 oder 4	je	19.90
Might & Magic 5 incl. World of Xeen		19.90
Monkey Island 1 oder 2	je	19.90
Phantasmagoria		19.90
Prisoner of Ice		19.90
Ravenloft Strahd`s Possesion		19.90
Ravenloft Stoneprophet		19.90
Sam & Max		19.90
Simon the Sorcerer II		19.90
Space Quest 6		19.90
Star Trek TNG A Final Unity		19.90
System Shock		19.90
Ultima 8 Pagan		19.90
Ultima Underworld 1 oder 2	je	19.90
Vollgas		19.90
Woodruff		19.90
Wizardy 7		19.90
11 th Hour *		19.90
Stonekeep *		19.90

Wir führen alle Hint-Shop Lösungen!

Unsere Spiele des Monats:





Top - Spiele auf CD ROM

Archibald App. Adventure * — Komplett deutsch — nur **75.-**

Made in Germany — Sternenschweif + Battle Isle II + Anstoss — Komplett deutsch — nur **65.-**

Wetlands * — Action vom Feinsten! — Anleitung deutsch — nur **69.-**

The Dig * — LucasArts neuestes Adventure — Komplett englisch — nur **69.-**

Warcraft II * / Witchaven * — Komplett deutsch — je nur **79.-**

Crusader No Remorse * — Komplett deutsch — nur **79.-**

T.F.X EF 2000 * — Komplett deutsch — nur **84.-**

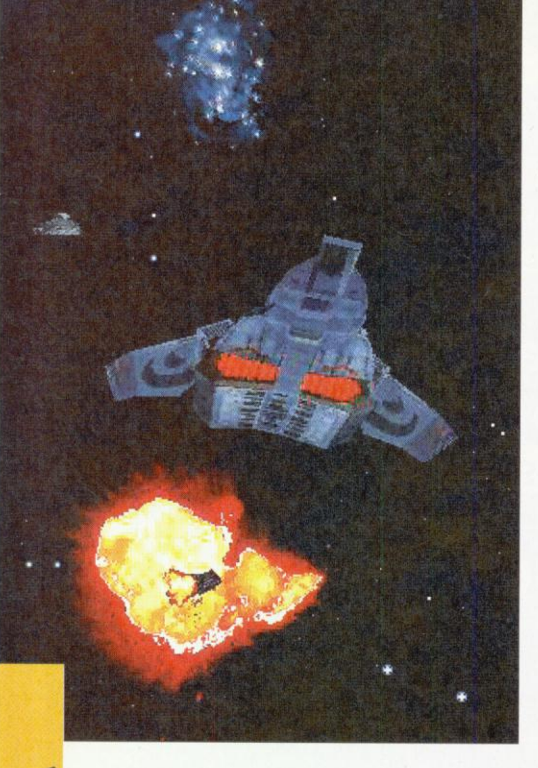
FIFA Soccer 96 — Mit neuen Rendergrafiken — Komplett deutsch — nur **79.-**

Shine * — Ein richtig schräges Adventure! — komplett deutsch — nur **99.-**

Hugo 3 * — Alle neuen Level auf CD! — Komplett deutsch — nur **65.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berrechnen wir 30 DM Kostenpauschale!
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen!



Perfekte Animationen fordern ihren Tribut: Ein Pentium wird wohl angesagt sein

WING COMMANDER IV

SPOTLIGHT

Wer geglaubt hat, Origin würde es mit einer Trilogie zum Thema Menschen gegen Kilrathi bewenden lassen, hat sich getäuscht. Die Space Opera wird fortgesetzt, und der vierte Teil, Der Preis des Friedens, soll im Genre des interaktiven Spielfilms alle Grenzen brechen.

Fans der Wing-Commander-Saga sind es schon gewohnt, daß Chefdesigner Chris Roberts die aktuelle PC-Technologie bis an die Grenzen fordert. Das war schon beim ersten Teil so, der damals einen ganzen Stapel Disketten brauchte und als eines der ersten Spiele mit animierter Intro und Zwischengrafiken glänzte. Der dritte Teil kam dann auf insgesamt drei CDs, hatte Live-Videosequenzen mit namhaften Hollywoodgrößen und schaffte es sogar, einen ausgebauten Pentium in die Knie zu zwingen.

Mehr Tiefe

Nun arbeitet man in den Ren Mar Studios in Hollywood am vierten Teil, und alles soll noch größer und gigantischer werden. Viel ist über das Game bisher noch nicht bekannt, trotzdem gelang es uns schon mal, ein paar Fotos von den Dreharbeiten zu ergattern und auch eine Menge Screenshots aus dem eigentlichen Game liegen bereits vor. Origin langt auch diesmal wieder kräftig zu und schickt sich gerade an, das teuerste Computerspiel aller Zeiten zu produzieren.

Während die Videosequenzen des dritten Teils noch im Blue-Screen-

Die Grenzen zwischen Spiel und Film verschwinden zusehends





Das nennen wir Action satt!

Verfahren aufgenommen wurden, bei dem die Schauspieler vor einer blauen Wand agieren, auf die dann später noch Computergrafik gelegt wird, hat man sich diesmal dazu entschlossen, richtige Sets zu bauen. Das erhöht den Realismus gewaltig. In WCIII wirkten die Akteure noch flach und wie auf die Grafiken geklebt. Nicht daß das irgendeinen Fan gestört hätte, aber Chris Roberts ist Perfektionist und hat einen gewaltigen Etat. Insgesamt 38 komplette Sets wurden in vier Studios aufgebaut, um den Filmeindruck zu verstärken. Die Schauspieler können um Objekte herumgehen, und Schatteneffekte sowie Tiefenwirkung stimmen.

Film oder Spiel?

So etwas kostet natürlich, und die sieben Wochen Drehzeit haben bereits an die 10 Mio. Dollar verschlungen. Mit von der Partie sind natürlich wieder Mark Hamill, Malcom McDowell und Tom Wilson. Ex-Luke-Skywalker Hamill sagte zu den Dreharbeiten: "Dies wird ein wirklich großer Film, nicht nur ein Spiel."

Bei all dem Enthusiasmus über die sicherlich gelungenen Filmszenen darf man jedoch nicht vergessen, daß der Schwerpunkt ja das eigentliche Spiel ist. Hier hält man sich jedoch bei Origin noch sehr bedeckt. Bekannt ist bisher lediglich, daß die Story in einer Zeit spielt, in der die Menschen mit den Kilrathi Frieden geschlossen haben und es zu einem großen Bürgerkrieg in den Randgebieten der Confederation kommt. Natürlich kann sich der rührige Com. Blair so was nicht entgehen lassen und mischt kräftig mit. Die Engine wurde geschwindigkeitsmäßig aufpoliert und soll auch im Hi-Res-Modus noch flink laufen. Neue Texturen, Lichteffekte und Schiffstypen sollen das optische Outfit der Actionsequenzen filmähnlicher machen, und wie man an den Screenshots sehen kann, gelingt das auf eindrucksvolle Weise. Wie die Bilder allerdings in Bewegung aussehen und was ein High-End-Pentium noch an Frameraten schafft, wenn mehrere Großraumschiffe gleichzeitig zu sehen sind, wird erst das fertige Produkt zeigen. ❑

tom

Achtung Demo

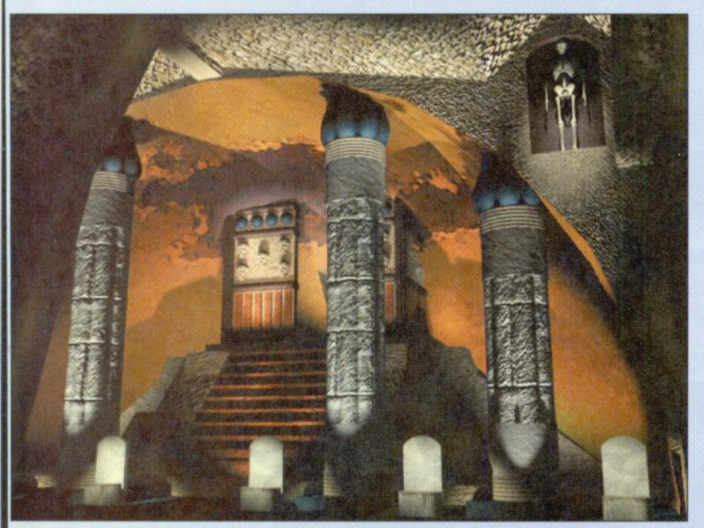
In der nächsten Ausgabe haben wir eine spielbare Demo von WC IV für Euch auf der Heft-CD





Echte Kulissen bringen den richtigen Effekt in 3D

Göttliche Animatioonen werden viele Ahhs und Ohhs hervorrufen



Die Nacht ist diesmal nicht zum Schlafen da, schon gar nicht an derart ungemütlichen Orten

SPOTLIGHT

Zitterpartie

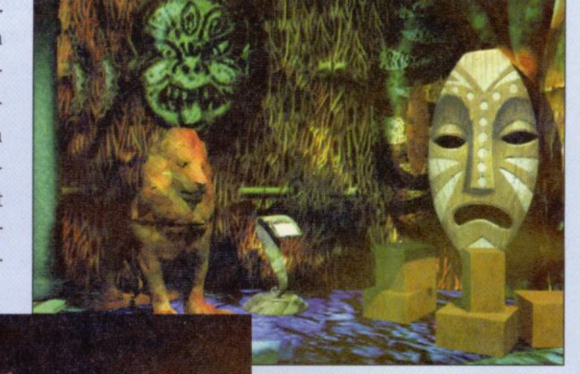
Wer dieser Tage bei Sierra Coktel reinschaut, den packt das kalte Grausen. Im positiven Sinn, wohlgemerkt. Zwei Gruselgames sind momentan in der Mache: GABRIEL KNIGHT II – THE BEAST WITHIN und SHIVERS.

War Sierra lange Zeit ein Synonym für Zuckerguß und Niedlich-Games, wandelt sich dieses Image seit Jane Jensens ersten Horror-Gehversuchen in King's Quest VI. Sierra hat offensichtlich entdeckt, daß ein großes Publikum sich gerne mal gepflegt gruselt, und stellt sich auf diese Kundenschicht ein. Nach *Gabriel Knight 1 – Sins of the Fathers* und *Phantasmagoria* sind jetzt gleich zwei neue Edelschocker in Arbeit, die beide noch in diesem Jahr für zarte Gänsehäute sorgen sollen.

Schreie im Museum

Richtig fies gruselig wird es beim Horroradventure **Shivers**, von dem bereits ein spielbares Demo existiert. Diesmal führt Sierra Euch in ein unheimliches altes Museum, das seit vielen Jahren geschlossen und verriegelt ist. Aufgrund einer Wette verbringt der Held von Shivers, durch dessen Augen Ihr seht, eine Nacht in dem Gebäude. Eine Wette, die er liebend gern wieder rückgängig machen würde, nachdem er auf einem Kassettenrecorder die letzten Worte des Besitzers angehört hat. Der gute Mann hatte von einer Forschungsreise nach Afrika ein paar Keramikgefäße mitgebracht und im Museum geöffnet. Leider waren in den Krügen keine eingelegten Salamanderzungen, sondern böse Geister, die es auf die Lebensessenz der Menschen abgesehen hatten. Unnötig zu sagen, daß der Forscher und seine Besucher diese Erkenntnis nicht lange überlebten.

Der Spieler weiß jetzt also, was Sache ist, und muß sich nun durch die vielen Gänge und Räume des großen und echt gruseligen Museums schleichen und versuchen, bis zum nächsten Morgen am Leben zu bleiben. Der Geist des entleibten Professors gibt dabei praktische Hilfestellungen.



Schilde und Masken aus Afrika, die starren geradezu vor bösem Blick

Der Professor, durch und durch mumifiziert, ist das erste Opfer der Dämonen

Shivers wirkt vom ersten Augenblick an nicht verbissen ernst, aber doch eher seriös und dürfte für ein sehr junges Publikum nicht unbedingt geeignet sein. Das Interface mit der Knochenhand als Cursor ist einfach zu bedienen, die 3D-Grafik zeigt bereits jetzt wunderschöne Details und flotte Animationen. Den Vogel jedoch schießt im Moment noch der Sound ab: Da liefen uns selbst am hellichten Tag in einem Saal voll brabbelnder Programmierer echte Schauer den Rücken rauf und runter. ❑

ah

Ein Game mit Biß

Für **Gabriel Knight 2 – The Beast Within** zeichnet wieder Jane Jensen verantwortlich. Die Bayern unter Euch wird's vielleicht freuen, denn die Story, die im Gegensatz zum ersten Teil mit sehr viel Video-Capture-Techniken und flüssigeren Texten arbeitet, ist in München angesiedelt. Hobbydetektiv und Kitschromanschreiber Gabriel wird von seiner ererbten Burg in die bayerische Hauptstadt gerufen, da dort eine sehr seltsame Mordserie Polizei und Bürger beunruhigt – alle Opfer weisen Verstümmelungen auf, die eigentlich nur von einem Werwolf stammen können. Bißchen seltsam, das ganze, meint auch Assistentin Grace. Und während ihr Chef mit einem sehr exklusiven Jagdclub direkt neben einem Zoo Bekanntschaft schließt, findet Grace heraus, daß es in Gabriels Wohnort schon zwei Prozesse wegen Werwölferei gegeben hat – einer davon unter Mitwirkung von König Ludwig II.

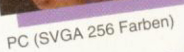
Bei soviel Lokalkolorit dürfte das Game in Amerika auf jeden Fall ein Hit werden; wie gut das stellenweise recht unheimlich wirkende Spiel in Deutschland ankommt, hängt davon ab, ob eben dieses Lokalkolorit sich in Grenzen hält oder amerikanisch überzogen verkitscht wird. Erste Bilder und Szenen waren jedenfalls schon vielversprechend, und da das Interface im Vergleich zum Vorläuferprogramm durchgängig gestrafft und logischer gemacht wurde, könnte uns hier tatsächlich ein gutes Game erwarten.

GENUG IQ IM KAMPF GEGEN EIN GANZES UNIVERSUM?

Nur für PC CD-ROM

Die Space Marines sind eine Eliteeinheit der terrestrischen Raumverbände und werden speziell bei Operationen in unbekanntem Terrain eingesetzt.
In dem vorliegenden Strategie-Adventure erhält der Spieler die Gelegenheit, als taktisch-strategischer Koordinator eine Einheit der Space Marines zu unterstützen, die das Geheimnis um die verschollenen Kolonisten des Planeten REDEYE 6 im WEGA-System aufklären soll. Jedoch schon von Anfang an entwickelt sich dieser Einsatz vollkommen anders als erwartet. Und dann tauchen auch noch diese Aliens auf ...





PC (SVGA 256 Farben)

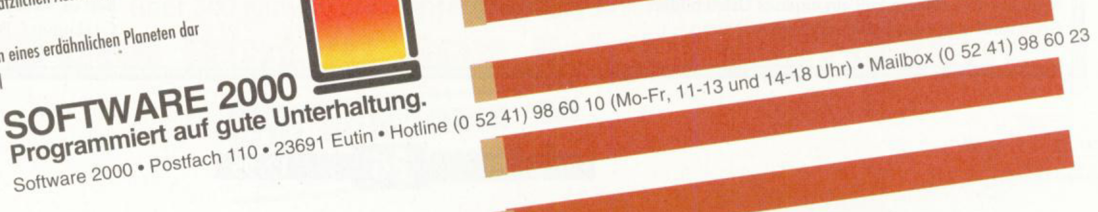


PC (SVGA 256 Farben)

FEATURES:
- 50 Level mit individuell gestalteten Landkarten
- 5 auswählbare, interaktive Gegnerintelligenzen
- Einheiten und Erfahrungswerte bleiben für die nachfolgenden Spielrunden erhalten
- Rollenspielorientierte Charaktere auf Seiten der Marines
- Spielmodi: Kampagne oder Standard
- im Kampagnen-Modus bis zu fünf unabhängig agierende Parteien pro Spielrunde
- speicherbare Spielstände
- durchgehende Storyline für den gesamten Spielverlauf
- 2 - 4 Spielermodus sowie Vorbereitung für ein Update einer 4-Spieler-Netzwerkoption
- Insgesamt über 45 Minuten 3D-Animation und Video-Sequenzen
- über 100 verschiedene Waffensysteme mit zusätzlichen Ausbauoptionen
- bis zu 10.000 Felder große Landkarten
- die Landkarten stellen alle klimatischen Zonen eines erdähnlichen Planeten dar
- SVGA-Grafik mit drei Zoomstufen zur Auswahl
- menügeführte Maussteuerung

Kompatibel mit Windows`95





SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

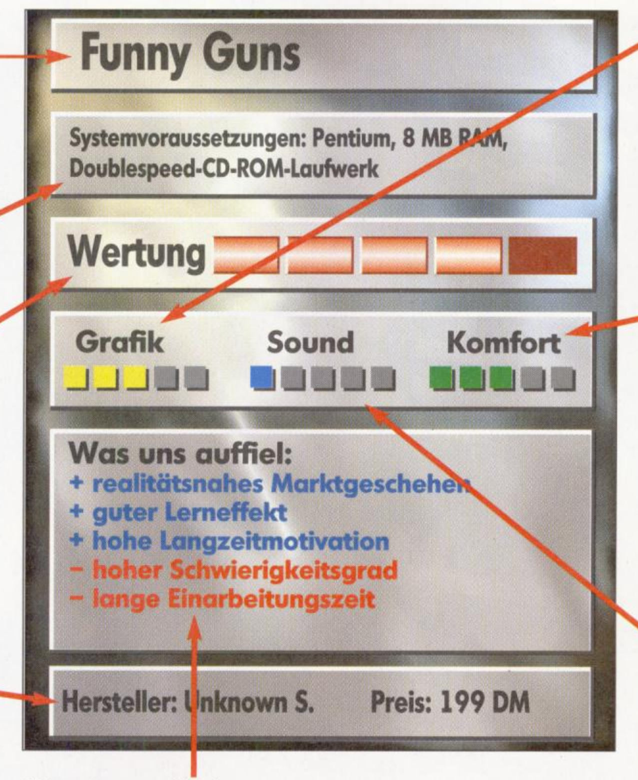
Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23

Die neue Bewertung

Der Wunsch vieler Leser ist uns natürlich Befehl. Und wenn wir zum 200. Mal hören, daß die Bewertung mit Bombe und zwei Sternen zu grob ist, nehmen wir uns das zu Herzen. Also haben wir die Köpfe zusammengesteckt und in nächtelangen Diskussionen ein Feintuning vorgenommen.

Unsere erste Überlegung war, daß es völlig unsinnig ist, Spiele in Prozenten zu bewerten. A-tens würde sich der Großteil der Spiele dann zwischen 70 und 80 Prozent abspielen, alles darunter wäre dann Flop, und B-tens geht es uns überhaupt nicht in den Kopf, wo der Unterschied zwischen 74 und 75 Prozent liegen soll. Außer man bewertet die Frisur der Pressesprecherin der jeweiligen Firma mit.

Ein gesundes Mittelmaß mußte also her. Wir haben uns für eine Bewertung in sechs Stufen entschieden. Zu den Kriterien (Gesamtwertung, Grafik, Sound) ist ein weiteres hinzugekommen: Komfort. Außerdem laufen unter der Rubrik "Was uns auffiel" auffällige Plus- und Minuspunkte, die diese Bewertung rechtfertigen. Titel, Preis und Hersteller bleiben natürlich wie gehabt. Wer weitere Infos haben will, wird im Katalog versorgt, in dem wir alle Neuerscheinungen des Monats mit allen relevanten Daten auflisten.



Der Titel:
Der Name des Spiels, unter dem es in Deutschland verkauft wird.

Die Mindestvoraussetzung:
Diesen Rechner benötigt man mindestens, um das Spiel zu starten.

Die Gesamtwertung:
Das abschließende Urteil über das Spiel. Mit einbezogen werden dabei die Unterkriterien: Grafik, Sound und Komfort. Natürlich fließen hier auch die nicht extra aufgeführten und genreeigenen Kriterien in die Bewertung mit ein.

Hersteller und Preis:
Hier wird noch einmal aufgeführt, wer für das Spiel verantwortlich zeichnet und wo der Straßenverkaufspreis angesiedelt ist. Wobei der Preis natürlich von Laden zu Laden schwanken kann.

Was uns auffiel:
Hier listen wir Dinge auf, die uns beim Testen besonders aufgefallen sind. Zum Beispiel: Wenn ein Spiel eine extrem spannende Story hat, oder ein Flugsimulator nur drei Missionen, oder wenn man das Spiel mit acht Leuten im Netzwerk spielen kann, kommt es in diese Rubrik.

Grafik:
Die grafischen Fähigkeiten des Spiels. Hier ist ablesbar, was die Grafikabteilung des Herstellers geleistet hat: Dazu zählen In-Game-Grafik, Zwischensequenzen, Animationen, Videos, Scrolling, Bildaufbau etc.

Komfort:
Unter dieses Kriterium fällt alles, was nicht direkt mit dem Spiel zu tun hat, zum Beispiel die Qualität des Handbuchs, die Installationsroutine, Spieloptionen, Menüführung und inwieweit das Programm auf die verfügbare Hardware eingestellt werden kann.

Sound:
Hier wird alles bewertet, was sich aus den Lautsprechern quält: Musik Effekte, Sprachausgabe. Dabei checken wir, ob der Musikstil zum Game paßt, die Effekte synchron zum Geschehen auf dem Monitor sind und die Sprache zum Sprecher paßt.

Die Bewertung im Detail

Ein Spiel, bei dem alle Lampen aus sind, ist Schrott. Vor diesem Spiel muß gewarnt werden. Entweder gibt es gar keinen Spielspaß oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Macht Spaß, aber es gibt Besseres. Unter diese Bewertung fallen vor allem die Das-sieht-ja-aus-wie...-Spiele. Neue Ideen sucht man hier vergeblich.

Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.

!!!Der große PC



Hier zählt Eure Meinung – und zwar nur die! Wählt Euer absolutes Highlight des Jahres 1995 und nehmt damit automatisch an unserer Verlosung teil. Zu gewinnen gibt's viele üppige Überraschungspakete! Was Ihr tun müßt? Auf den folgenden Seiten sind die 60 besten Spiele des Jahres '95 abgebildet. Ihr sollt nun daraus Eure fünf Spitzenreiter auswählen. Die schreibt Ihr ganz einfach auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

TRONIC-Verlag
Redaktion PC Spiel
Kennwort "Award"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Damit ist Eure Arbeit getan. Das PC-Spiel-Team wird sich dann mit Spannung daran machen, die Wäschekörbe voller Postkarten auszuwerten. Und dann wird er feststehen, der von Euch gewählte absolute Überflieger des Jahres '95! Auch das Sieger-Softwarehaus kommt dann zu besonderen Ehren, über die wir in den folgenden Ausgaben selbstverständlich berichten werden. Einsendeschluß ist der 6. Dezember '95. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des TRONIC-Verlag,s und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen. Viel Erfolg!





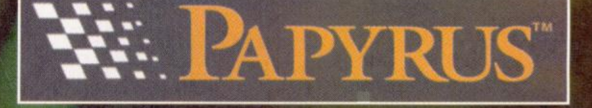


















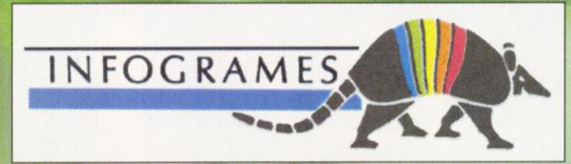




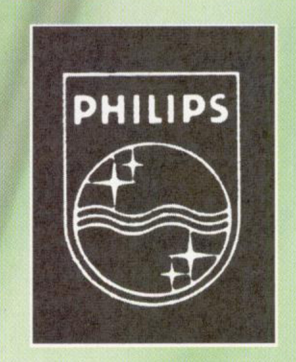




-Spiel-Award!!!


LUCAS Arts

INFOGRAMES

ORIGIN

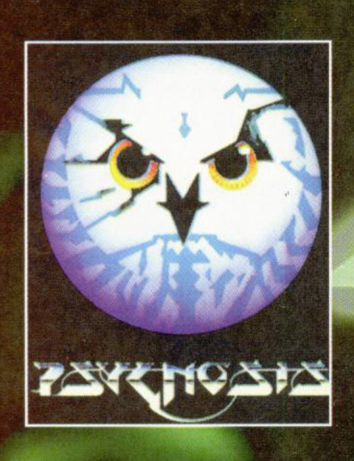
SIERRA

PHILIPS

WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

SSI

Interplay

Impressions

COKTEL VISION

PSYGNOSIS

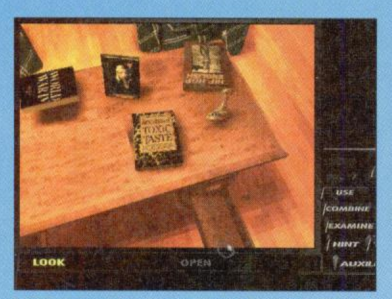
Virgin

VIACOM
NEWMEDIA

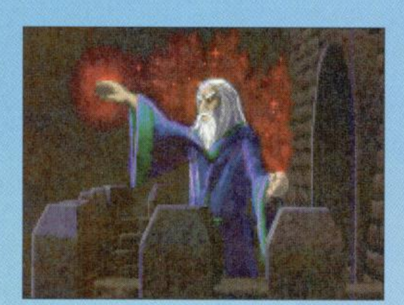
SOFTWARE 2000

neo

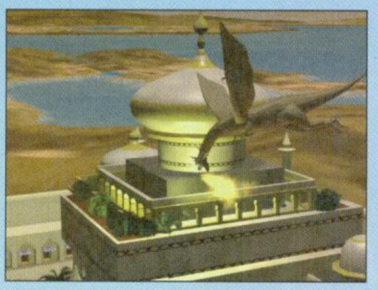
1/95



Das Hammer-Adventure **Under a Killing Moon** von Access gibt's auf vier CDs. Held der Story ist Detektiv Tex Murphy – ein Looser, wie er im Buche steht.



Komplexen Spielspaß bis zum Abwinken bietet **Master of Magic** von Microprose. Das Game weiß Strategie-Fans mit seinen Finessen zu begeistern.



Magic Carpet von Bullfrog – die faszinierende Jagd nach dem magischen Mana. Super-Grafiken und atemberaubendes Scrolling sind inklusive.



Eine einzigartige Atmosphäre kann man bei **Kyrandia 3 – Malcolm's Revenge** von Virgin Interactive Entertainment genießen.



Eishockey in Reinkultur – das ist **NHL Hockey 95**. Damit hat Electronic Arts den Puck ins Tor geschossen.

2/95



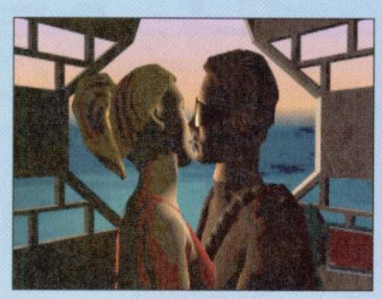
Die anfängliche Grabesstille bei **Ecstatica** entpuppt sich als "Ruhe vor dem Sturm". Der dreidimensionale Horror ist mehr als haarsträubend.



Mit **King's Quest VII – The Princeless Bride** hat Sierra den absoluten Treffer der Serie gelandet.



All New World of Lemmings von Psygnosis ist zwar schon der dritte Aufguß, aber dennoch sehr überzeugend.

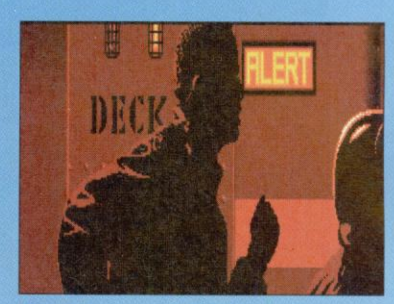


Ein Ballerspiel mit fesselnder Story: **Cyberia** aus dem Hause Interplay. Adventure, Knobeln, Ballern, interaktive Spielfilmsequenzen – da bleiben kaum Wünsche offen.



Einfach prachtvoll: die Weltraumballerei **Novastorm**. Dafür hat Psygnosis ein dickes Lob verdient!

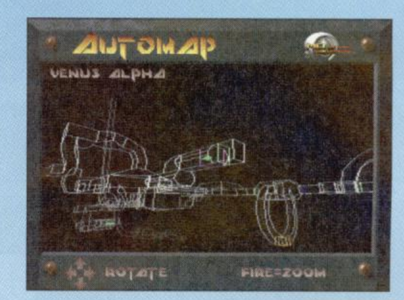
3/95



Wing Commander III läßt den Krieg im All weitertoben. Origin hat mit der Serie nicht einfach nur Spiele gemacht, sondern Geschichte geschrieben.



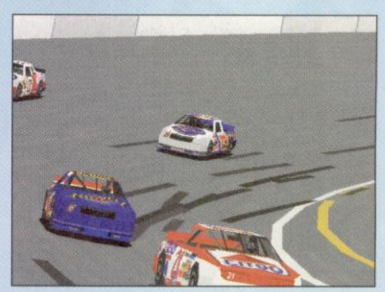
Alone in the Dark 3 ist der bisher spannendste Teil der Trilogie. Die aufwendige Technik übertrifft den üblichen Standard bei Adventures.



Nicht von schlechten Eltern: **Descent**. Die Programmiergruppe Parallax Software hat sich tüchtig ins Zeug gelegt und für dieses Genre viel Neues geboten.



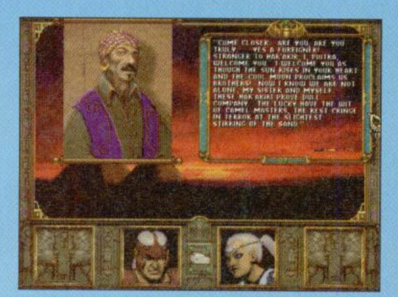
Nachfolger der Goblins Trilogie: **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** aus dem Hause Sierra. Witzig, spritzig und superbunt mit einer bizarren Story.



Saubere Kameraarbeit in Super-VGA von Papyrus Software. Für **Nascar Racing** braucht man allerdings einen schnellen Rechner.


PlayStation
PC CD ROM
"Glorreiche Rückkehr ... ein rundherum gelungenes Comeback"
MANIAC 10/95, 84%
"Echt Klasse!"
GAMEPRO 10/95, Note 1 - und Gold Award
"Technisch ... ein Gedicht...lohnt sich...für Fans herausfordernder Knobelkost gleich doppelt!"
MEGAFUN 10/95, 83%
3D Lemmings
SEIEN SIE INDIVIDUELL. MASSENHAFT.
Erhältlich ab 13.Oktober 1995 für PlayStation und PC CD-ROM
Clockwork Games
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and 3D Lemmings™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

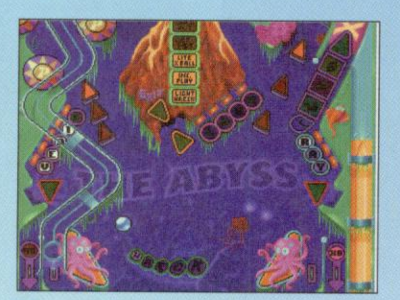
4/95



Ganz schön gruselig ist **Ravenloft – Stone Prophet**. Bei dem Nachfolger von Ravenloft hat SSI stark zugelegt.



Erdenbewohner treffen auf Aliens; ungewöhnliches Thema mit ebensolchem Spieldesign. Mit **Alien Logic** hat SSI neue Wege beschritten.



Flippiger Flipper – grafisch gut geraten: **Psycho Pinball** von Codemasters bringt die Kugeln ins Rollen.

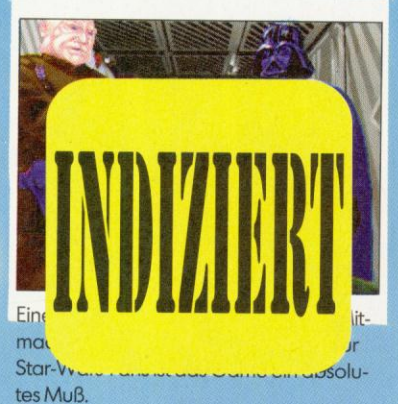


Battledrome, Nachfolger von Earthsiege, ist was für Metalltech-Fans. Sierra bietet mit dem Titel zwar ein gutes Spiel, aber nicht viel Neues.



System Shock Enhanced, phantastisches Hackerepos von Origin in First-Person-3D-Perspektive.

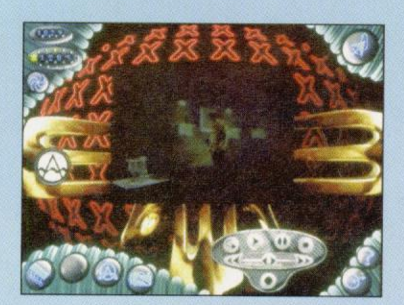
5/95



Eine [illegible] it- ma[illegible] ur Star-Wa[illegible] absolutes Muß.



Prototype ist in Sachen Ballerei sicher schwer zu übertreffen. Das österreichische Lable Neo hat mit diesem Progi bewiesen, was in ihm steckt.



Endlosen Dauerspaß bietet **Terror from the Deep** von Microprose. Das Game wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

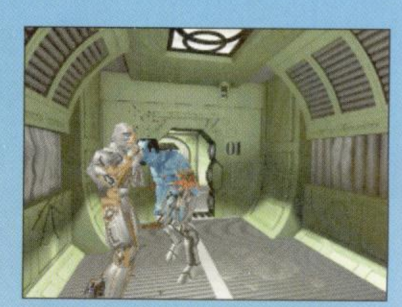


Genial und durchgeknallt ist das Video-Adventure von MTV und Viacom. Gute Englischkenntnisse sind bei **Club Dead** Voraussetzung.

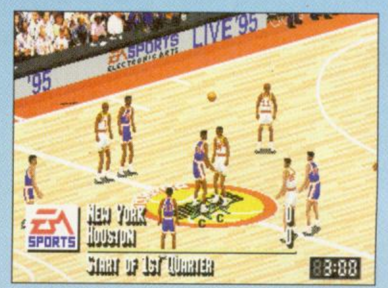


Die Schießorgie **Future Dimension** bietet sechsfaches Parallax-Scrolling. Lifetimes läßt den Flieger nicht nur horizontal, sondern auch vertikal fighten.

6/95



Die Total Verrückte Rallye ist erfrischend anders und außergewöhnlich. Gut gemacht, Blue Byte!



Nichts für schwache Nerven ist die Hardcore-Science-fiction **Bioforge**. Origin glänzt mit ausgezeichneter Grafik.



Erste Sahne: **NBA Live '95** von Electronic Arts. Die Basketballsimulation hat einfach alles, was sie haben muß.



Die grafisch opulente Ballerei **Chaos Control** von Virgin sollte man gesehen haben. Für das exotische Design hat Grafiker Franck Drevon gesorgt.

Discworld – ein facettenreiches Adventure, wie es kniffliger kaum mehr geht. Jede Menge schräger Humor ist bei dem Game von Psygnosis inbegriffen.

SKUNNY - LOST TREASURES



Das wahrscheinlich schnellste Eichhörnchen der Welt.

JETZT bei Ihrem Händler!





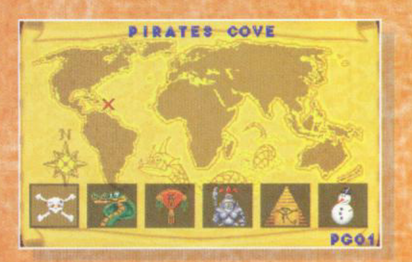
- 32 BIT Engine
- 6-fach Scrolling
- Render-Grafik
- 16 Bit Stereo Sound, MIDI
- über 100 Levels u. Bonusrunden
- Über 750.000 grafische Spiel-Elemente
- integrierter Level-Editor

VOLLVERSION DM **79,95** SPIELBARE DEMO DM **9,95**

Skunny, das rasende Eichhörnchen mit der unglaublichen Sprungkraft, ist wieder zurück! Diesmal geht's auf Schatzsuche. Helfen Sie Skunny, die auf einer alten Karte verzeichneten Schätze zu finden. Durchforschen Sie die Welt der Piraten, das ewige Eis, eine mittelalterliche Burg, die Pyramiden Ägyptens, eine Wüstenlandschaft und den prachtvollen Orient!

Jump&Run wie auf der Konsole! Skunny ist eines der schnellsten und unterhaltsamsten Plattform-Games der letzten Jahre. Erleben Sie weiches Parallax-Scrolling auf bis zu sechs Ebenen u. gerenderte 3D-Animationen. Das Spiel enthält über 750.000 grafische Elemente und einen integrierten Level-Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Spielwelten entwerfen können. Für Abwechslung sorgen Goldmünzen, Katapult-Fässer, Seile, fliegende Teppiche, Flipper, Säbelklingen und vieles mehr... Finden Sie hunderte von Geheimgängen, Bonus-Levels und funkelnde Schatztruhen!







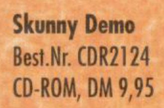




(0721) 972240

FAX (0721) 97224-24

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe



Skunny Demo
Best.Nr. CDR2124
CD-ROM, DM 9,95

Skunny Vollvers.
Best.Nr. CDR2125
CD-ROM, DM 79,95





Für Jung und Alt!

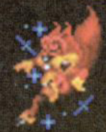


Ist er nicht süß?











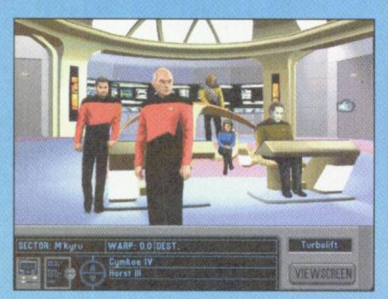




7/95



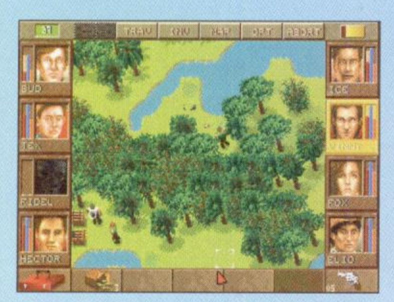
Vollgas ist voll gut! Das Adventure von LucasArts ist ein gelungenes Werk, das Action, Spannung und Humor bietet.



Das erste PC-Abenteuer von Picard & Co. kam von Spectrum Holobyte. **Star Trek – A Final Unity** erzeugt nicht nur durch die Originalstimmen der Schauspieler ein besonderes Flair.



Das lange Warten auf **Prisoner of Ice** hat sich gelohnt. Infogrames hat natürlich wieder mal viel Wert auf ungewöhnliche Perspektiven gelegt.



Eine interessante Mischung aus Rollenspiel und Strategie hat Sir-Tech mit **Jagged Alliance** auf den Markt gebracht.

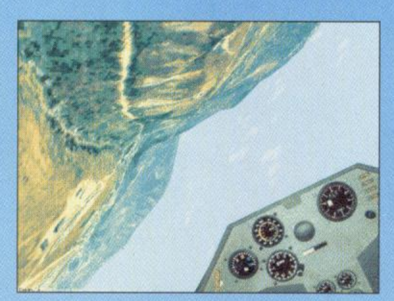


Sicher war Cryo mit im Dino-Fieber, als **Lost Eden** entstand. Das Game hat traumhafte Grafiken.

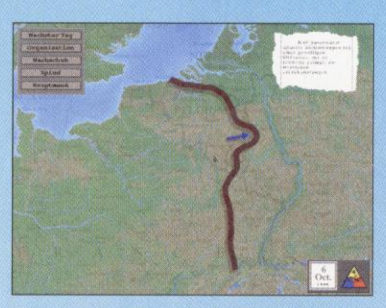
8/95



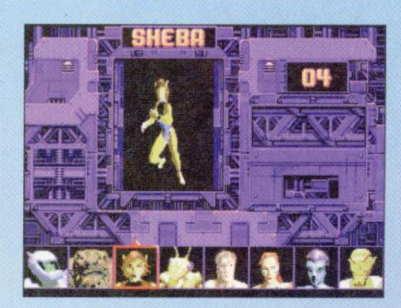
Hervorragende Grafiken und Klasse-Sound bekommt man bei **The Last Dynasty** von Sierra/Coktel.



Die Firma Looking Glass steckte die Grenzen für PC-Flugis mit **Flight Unlimited** wieder ein bißchen weiter.



Microprose hat mit der Panzerschlacht **Across the Rhine** ganz schön zugeschlagen. Das Game gehört zur Elite der strategischen Kriegsspiele.

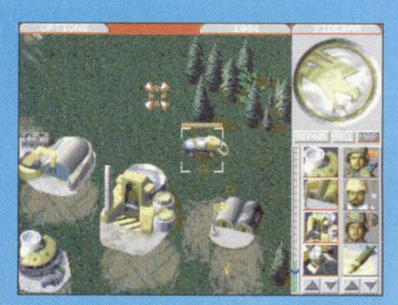


Philips Media reicht mit **FX-Fighter** lange an neue Konsolentitel heran. Der Clou sind die wahnsinnig schnellen Polygonroutinen.

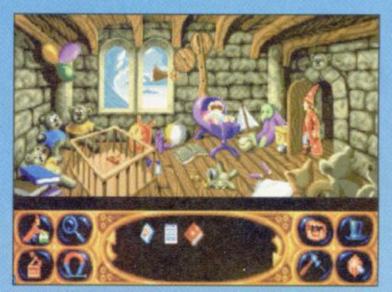


Richtig Laune macht die Wirtschaftssimulation **A IV Network$**. Die japanische Firma Artdink hat viel Wert auf Realitätsnähe gelegt.

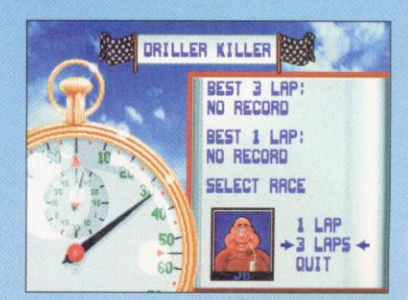
9/95



Bei **Command&Conquer** entbrennen Kriege um den Energieträger Tiberium. Westwood hat für spitzenmäßige Zwischenanimationen gesorgt.



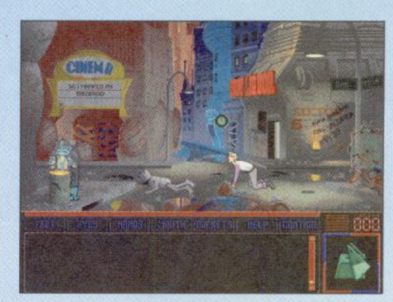
Simon the Sorcerer ist ein Comedy-Adventure, bei dem einfach alles stimmt. Spielspaß ist garantiert!



Am besten spielt sich **Micro Machines** mit mehreren Leuten. Codemasters hat Heavy-Metal-Audiospuren eingebaut, die sich gewaschen haben.



Tyrian aus dem Hause Epic MegaGames bietet Ausrüstung und Extras satt. Es stehen über 300 Waffen zur Verfügung, die sich beliebig kombinieren lassen.



Geniale Sprachausgabe hat **Space Quest VI** und ist auch sonst ein Adventure, das seinesgleichen sucht.



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰ – 18⁰⁰, FR. 9⁰⁰ – 17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. – Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM Disketten

Titel	DM
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	85,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**59,90**
FS 5.0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT.	**49,90**
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
NECTARIS KOMPL.DT.	49,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90

Preishits PC Disketten

Titel	DM
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**35,90**
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
DELTA –V– 3,5"	35,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	24,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	**24,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
FIRE & ICE 3,5"	24,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	19,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	29,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	**19,90**
OVERLORD 3,5"	29,90
PACIFIC STRIKE 3,5"	29,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	**24,90**
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	**45,90**
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION DISK KOMPL. DT.	**29,90**
SYSTEM SHOCK 3,5"	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	**49,90**
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

Titel	DM
3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	**79,90**
11TH HOUR DT.ANL. *	99,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	45,90
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	**85,90**
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACES OVER EUROPE – SIERRA –	**19,90**
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	59,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AIR POWER KOMPL. DT.	**79,90**
ALBION KOMPL. DT. *	**89,90**
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE – *	**79,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	59,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.*	**89,90**
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
ASSAULT RIGS DT. HANDB. *	**89,90**
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	**49,90**
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	**79,90**
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE INCL. DATA 1 & 2 + PANZERGENERAL DV	**39,90**
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	**69,90**
BATTLEISLE 3 -SCHATTEN DES IMPERIUMS- K.D.	**85,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	**79,90**
BIING! KOMPL.DT.	69,90
BIOFORGE GOLD KOMPL. DT.*	**89,90**
BIOFORGE MISSIONS KOMPL. DT.*	**45,90**
BITMAP-BROTHERS COMPILATION inkl. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	59,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	**65,90**
BLITZKRIEG	19,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 DT. HANDB.*	**85,90**
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURN CYCLE DT. ANL.	**89,90**
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	**49,90**
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	39,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAESAR 2 *	**85,90**
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	**35,90**
CD 4 COLLECTION INKL. ZOOL 2 / LOTUS 3 / -SPACE CRUSADE / PREMIERE MANAGER 2	**29,90**
CHESSMASTER 4000 TURBO	39,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT. *	**79,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MAKING MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90

CD ROM Programme

Titel	DM
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- *	89,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	**49,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMAND & CONQUER ENGLISCHE VERSION	**89,90**
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	**89,90**
COVER GIRL STRIP POKER	19,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	**49,90**
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	**85,90**
CYBERIA KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	**79,90**
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	**35,90**
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT*	**89,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DER SEELENTURM KOMPL. DT. *	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	**39,90**
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL. *	**99,90**
DIE PRINZEN – INTERAKTIVE –	**65,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	39,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE inkl. GAMEPAD	49,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	**29,90**
DRAGONSPHERE DT. ANL.	24,90
DREAMWEB	29,90
DRUIDS DAEMONDS OF THE MIND	**99,90**
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	79,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –*	**69,90**
EPIC PINBALL KOMPL. DT.	69,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	45,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	**39,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	**99,90**
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	**39,90**
FANTASY FEST COLL. INC. DUNGEON HACK/ STRONGHOLD/-UNLIMITED ADVENTURES/ FANTASY EMPIRE	39,90
FATAL RACING DT. ANL. *	**79,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – *	**95,90**
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	89,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	**45,90**
GABRIEL KNIGHT 2 – THE BEAST WITHIN – *	**85,90**
GADGET	89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GONE FISHIN	**39,90**
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	29,90
HARDBALL 5	**89,90**
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
H E L L KOMPL. DT.	**29,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC	**85,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	**49,90**
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III alle neuen Levels KOMPL. DT.	**79,90**
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. *	**99,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
ICE & FIRE DT. ANL. *	**79,90**
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	59,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II DT. ANL. *	**85,90**
IRON ASSAULT	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	22,90
ISHAR TRILOGY 1-3	**29,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	**45,90**
KINGS QUEST 7 – INCL. MAUSMATTE	39,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9,95
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KRYPTON EGG DT. ANL.	49,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	**89,90**
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	79,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	29,90
LEMMINGS 1&2	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD *	**49,90**
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90

CD ROM Programme

Titel	DM
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	29,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LOCUS DT. ANL.*	**99,90**
LODERUNNER	39,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : inkl. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	**69,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MAGIC CARPET inkl. HIDDEN WORLDS K. DT.	**59,90**
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	**99,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MARCO POLO KOMPL. DT.	**59,90**
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	**79,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	49,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	**85,90**
MEGA RACE	35,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	34,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	69,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	**89,90**
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) DT. ANL.*	**79,90**
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MORTAL COIL DT. ANLEITUNG	79,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	89,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	**99,90**
NETWORK A4 KOMPL. DT.	85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	**34,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	**99,90**
NORTH & SOUTH	19,90
NOVASTORM KOMPL. DT.	39,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	**19,90**
PANIC IN THE PARK DT. ANL. *	**69,90**
PANZERGENERAL DT ANL.	**39,90**
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	**29,90**
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
PERFECT GENERAL II DT. ANL.	**39,90**
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	**89,90**
PHANTASMAGORIA	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. *	**89,90**
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER PACK inkl. MAD TV / ranTRAINER / DER PLANER KOMPL. DT.	**69,90**
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	59,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	**49,90**
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	79,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	**54,90**
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT TODESPLADDE	7,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL. *	**79,90**
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT. ANL.	49,90
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
RADIX DT. ANLEITUNG	59,90
ran SOCCER KOMPL. DT. *	**79,90**
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	**45,90**
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION *	**85,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RED GHOST KOMPL. DT. *	**89,90**
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION	24,90
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU DT. ANL.	**99,90**
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24,90
RISE OF THE ROBOTS	29,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	65,90
SCOTTISH OPEN – VIRTUAL GOLF – DT. ANL.	79,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWAR DT. ANL.	**29,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	65,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. *	**79,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHELL SHOCK DT. ANLEITUNG*	**89,90**
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT. *	**79,90**
SILENT STEEL KOMPL. DT.	**119,90**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM ISLE – MAXIS –	**79,90**

CD ROM Programme

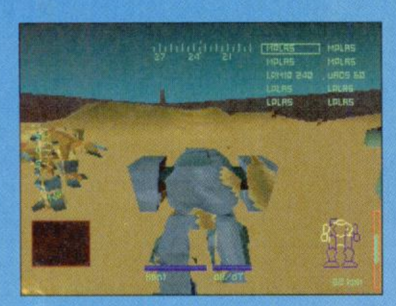
Titel	DM
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	**69,90**
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**39,90**
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	**89,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	49,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	**79,90**
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE inkl. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	**69,90**
STARCRUSADER DT. ANLEITUNG	29,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STEEL PANTHERS – SSI –	**89,90**
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY – *	**99,90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	29,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
SU-27 FLANKER *	69,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUKHOI SU 27 KOMPL. DT. *	**79,90**
SUPERKARTS	**34,90**
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	**35,90**
TANK COMMANDER KOMP. DT.	**34,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT. *	**99,90**
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER DT. ANL. *	**99,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIM.–	29,90
THE DIG – LUCAS ARTS – *	**79,90**
THE RAVEN PROJECT DT. ANL.	**89,90**
THUNDERSCAPE – SSI –	**89,90**
TILT – PINBALL – DT. ANL.	**69,90**
TOP GUN – FIRE AT WILL – KOMPL. DT. *	**109,90**
TOTAL DISTORTION	69,90
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	**49,90**
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	**65,90**
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	59,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANLEITUNG	79,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	**89,90**
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	85,90
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	39,90
VIRTUAL POOL DT. ANLEITUNG	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	**54,90**
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D. *	**89,90**
WARLORDS II DELUXE	**79,90**
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL. *	**79,90**
WEREWOLF VS COMANCHE ENGL./UPDATEFÄH.	75,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH – *	**69,90**
WESTWOOD COLLECTION inkl. LANDS OF LORE / – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	**89,90**
WHALES VAYAGE I	**29,90**
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	85,90
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	**DM 5,99**
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	**69,90**
WINGS ARMADA DT. ANL.	**35,90**
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT. *	**109,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	**79,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	**49,90**
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.	**79,90**

PC Soundkarten/Zubehör

Titel	DM
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**129,90**
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**249,90**
FORMULA T1 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**239,90**
PFCS PRO FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**219,90**
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	**219,90**
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	**279,90**
WEAPON CONTROL WCS MARK II	**199,90**
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	**65,90**
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	**54,90**
LOGITEC WINGMAN EXTREM	**99,90**
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 20ER	19,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR	**99,95**
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	**119,90**
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289,90
ORCHID „KELVIN MPEG" (2 MB)	629,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
RAM-VERDOPPELUNG / SOFTRAM AUF CROM	**139,90**
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	469,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

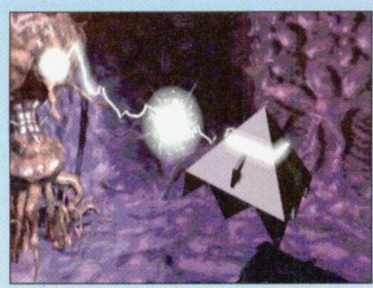
10/95


Die Grafik von **Mechwarrior 2** ist zwar etwas lau, aber trotzdem gibt's 'ne Menge Action. Dieses Game lieben nicht nur Battletech-Fans.

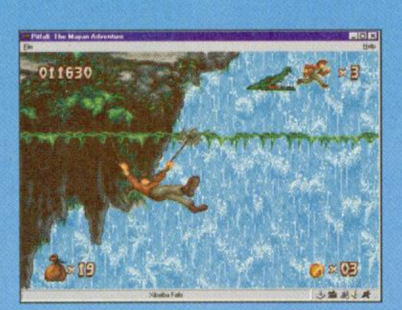

The Need for Speed ist erstaunlich schnell und legt ein sehr realistisches Fahrverhalten an den Tag. Nur Fliegen ist schöner!


Horror vom Allerfeinsten bekommt man mit **Phantasmagoria**. Eigens für das Intro wurde ein 131stimmiger Chor zusammengestellt.

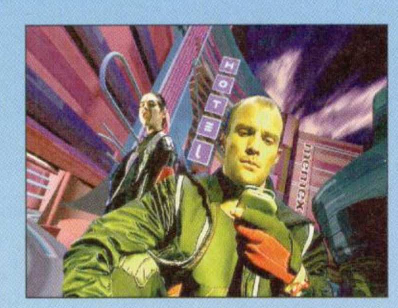

Neos Vorgänger von **Whale's Voyage II** wird mit diesem Game allemal geschlagen. Und auch in Sachen Komplexität gibt's absolut nichts zu meckern.


Fade to Black von Delphine läßt keine Wünsche offen. Phantastische Renderingfilme spinnen am Ende jeder Mission die Story weiter.

11/95

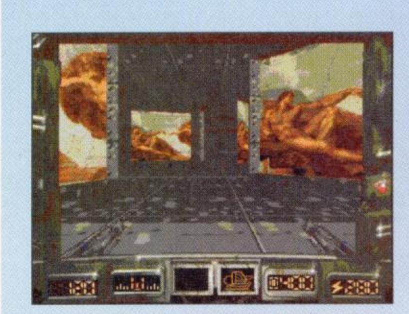

Der Klassiker **Pitfall** ist von Activision neu aufgelegt worden. Tolle Animationen ruckelfrei unter Win 95.


Der absolute Überflieger im November: **Magic Carpet 2 – Die Niederwelten** von Bullfrog.

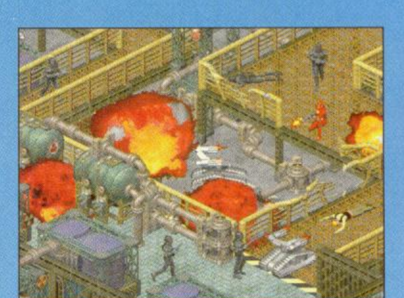

Computer-Virus im Gehirn. **Burn Cycle** von TripMedia Philips ist ein ungewöhnliches Spiel.



Durch die Grafiken hebt sich **Primal Rage**/Warner Interactive von anderen Prügelspielen ab.


Skaphander von Navigo: Dreidimensionales Ballervergnügen ohne Blut.

12/95


Mega-Ballerei in isometrischem 3D. Mit **Crusader** hat sich Origin wirklich Mühe gegeben



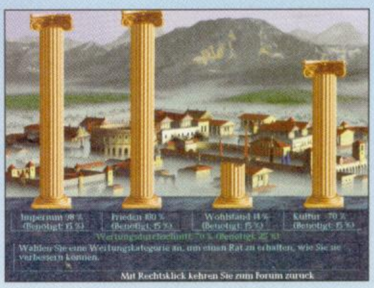
Blue Byte präsentiert mit **Chewy** ein rein deutsches Adventure, das Vergleichen mit US-Vorbildern standhält.

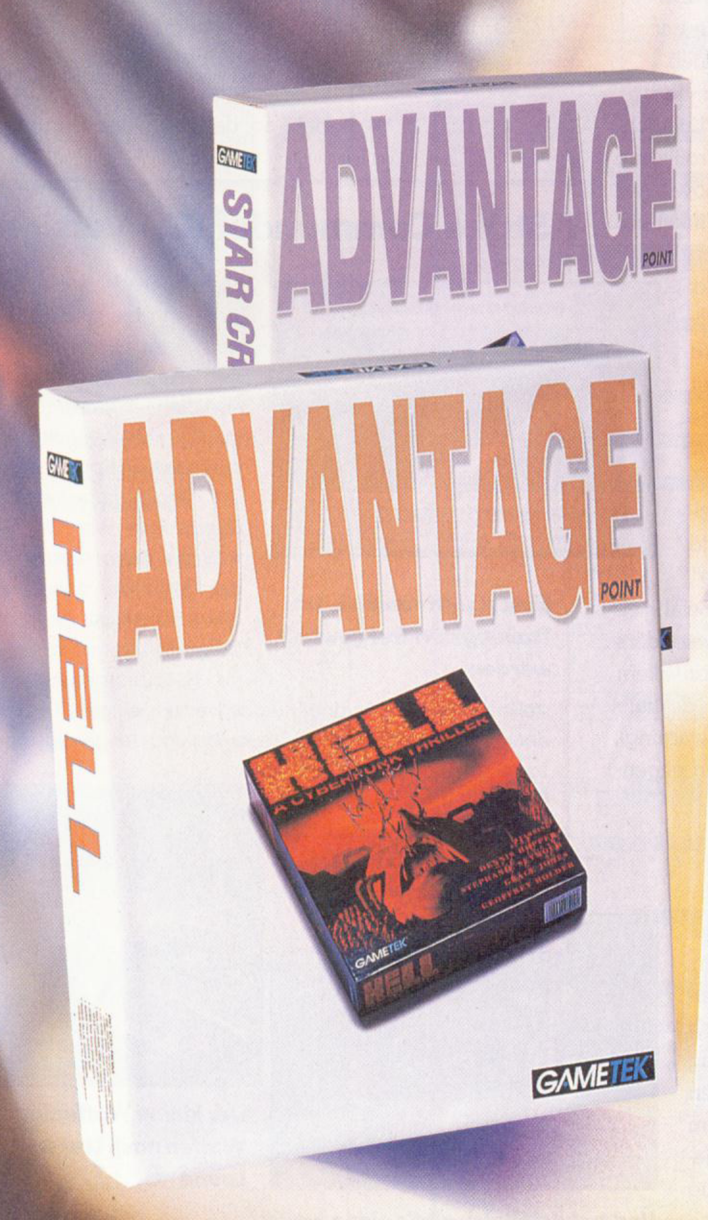


Das Rollenspiel **Albion** bietet 2D- und 3D-Grafik und eine Unmenge an Aufgaben und Rätseln. Blue Byte setzt Maßstäbe.



Bei **Capitalism** von Software 2000 ist der hohe Realitätsgrad herausragend.


Caesar II von Impressions ist eine gelungene Kombination aus Strategiespiel und Städtebausimulator.


GAMETEK
ADVANTAGE
POINT
STAR CR
GAMETEK
ADVANTAGE
POINT
HELL
HELL
A CYBERPUNK THRILLER
GAMETEK
HELL
GAMETEK


ADVANTAGE
POINT
NTINE
ADVANTAGE
POINT
BUREAU 13
bureau 13
GAMETEK
GAMETEK
GAMETEK

Jeder kann fliegen

Es soll ja immer noch Leute geben, die einen ehrfürchtigen, großen Bogen um Flugsimulationen machen. Aber das muß nicht sein. Mit den richtigen Tips kann jeder schnell das Fliegen (am PC) erlernen.

THEMA

Eine Sache ist immer nur so lange kompliziert, wie man sie nicht versteht. Genau so verhält es sich auch mit der Fliegerei. Für den PC-Besitzer gibt es eine reichhaltige Auswahl an Flugsimulationen, aber das Fliegen an sich wird einem seltener beigebracht. Deshalb sollte man vor dem ersten simulierten Take-Off wissen, wie das Fliegen eigentlich funktioniert.

Den generellen Aufbau eines Flugzeuges dürfte wohl jeder kennen. Die wichtigsten Teile eines Flugzeuges sind natürlich die Flügel. Sicherlich spielt auch der Antrieb eine große Rolle, doch kann ein Flugzeug auch ohne jeglichen Antrieb fliegen, zum Beispiel ein Segelflugzeug. Dennoch: Nicht der Antrieb ist entscheidend, sondern der Auftrieb.

Ziehen und Schieben

Der Auftrieb hat – banal gesagt – etwas mit Ziehen und Schieben zu tun. Gemäß den Gesetzen der "Strömungsmechanik" bewirkt die Erhöhung der Strömungsgeschwindigkeit (Geschwindigkeit, mit der die Luft an einem Gegenstand – in diesem Fall der Tragfläche – vorbeizieht) eine Abnahme des Luftdrucks (Bild 1). An der Oberseite des Flügelprofils erkennt man, wie sich der Luftstrom, dargestellt durch Strömungslinien (1), verdichtet. Die Luftteilchen fließen schneller, wobei der Luftdruck abnimmt. Dort entsteht ein Sog, der Flügel wird nach oben "gezogen".

Des weiteren erkennt man im vorderen Bereich an der Unterseite der Tragfläche, wie sich die Stromlinien weiten. Die Luftteilchen fließen dort langsamer, wobei der Luftdruck zunimmt. Der Flügel wird nach oben "gedrückt". Die Druckdifferenz zwischen Ober- und Unterseite der Tragfläche bewirkt den Auftrieb.

Weitere Faktoren, die für den Auftrieb entscheidend sind: Luftdichte, Fluggeschwindigkeit, Profilform, die Größe der Tragfläche sowie der Anstellwinkel. Das ist der Winkel, unter dem eine Tragfläche von der Luft angeströmt wird. Vergrößert man den Anstellwinkel, so erhöht man auch den Auftrieb, allerdings nur so lange, wie die Luft die Tragfläche glatt umströmt. Wird dieser Winkel zu groß, bildet sich auf der Flügeloberseite ein Luftwirbel (Bild 2). Die Strömung "reißt ab", der Auftrieb versagt. Die Gefahr eines Absturzes ist dann besonders groß. Viele Flugzeuge, vor allem Kampfmaschinen, haben deshalb Warneinrichtungen (stall warning). Es kann dann entsprechend gegengesteuert werden.

Per Joystick in die Luft

Natürlich sollte man nicht zuletzt auch deshalb wissen, wie man ein Flugzeug überhaupt steuert. Theoretisch könnte man jedes Flugzeug mit einem handelsüblichen PC-Joystick steuern. Um zum Beispiel eine Kurve zu fliegen, "rollt" man das Flugzeug meistens um seine Längsachse. Dazu wird der Steuerknüppel, der je nach

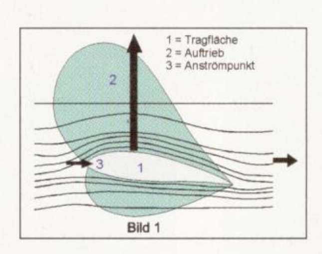
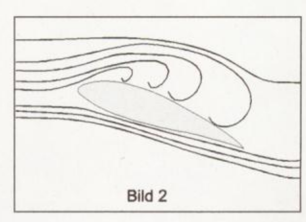


Bild 1


Bild 2

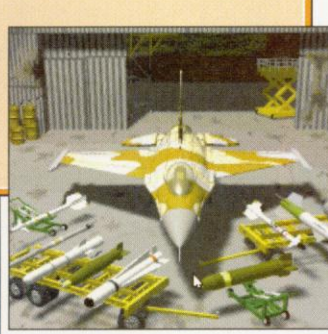
Flugzeugtyp verschiedene Formen haben kann, zur Seite gezogen. Dabei schlagen die Querruder an den Tragflächen (Bild 3) aus, und zwar gegenläufig zueinander. So hebt sich eine der Tragflächenhälften durch den größeren Auftrieb, während die andere an Auftrieb verliert und sich senkt – entsprechend dem Anstellwinkel der Querruder. Für Steig- oder Sinkflug braucht man die Höhenruder (Bild 4). Zieht man den Steuerknüppel zu sich hin, verlieren die an den Heckflügeln befestigten Höhenruder an Auftrieb, so daß sich das Rumpfende

Strike Commander (CD-Version)



Einsteigerfreundlich. Das Training darf frei gewählt werden

Nicht gerade einer der jüngsten, aber einer der besten Flugsimulatoren. Origins Strike Commander übertrifft präsentationsmäßig immer noch viele modernere Kontrahenten. Die Grafik kann ebenso überzeugen wie die Geschichte drum herum. Auf der Simulationsseite wird eher Schonkost gefahren. Das mag für echte Profis keine Herausforderung darstellen, ist aber für Anfänger um so besser geeignet. Die werden an der recht einfachen Steuerung und der genügsamen Tastenbelegung sicher ihre Freude haben. Zum Kennenlernen des Genres ist Strike Commander die beste und spielerisch attraktivste Simulation.


Der kleine Waffenladen: Waffen nach Lust und Laune


Und tschüs! Gleich gibt's einen weniger. Die Luftkämpfe sorgen für Adrenalinschübe

Airpower



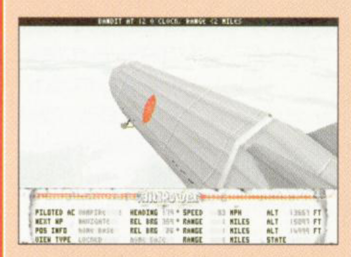
Das Cockpit erinnert stark an das eines Doppeldeckers: einfach, aber übersichtlich

Das "Batmobil" in dieser Kategorie. Die Simulation von Mindscape ist eigentlich gar keine, denn hier werden Flugmaschinen simuliert, die es so nie gegeben hat. In einem Fantasyreich bekämpfen sich riesige Zeppelinflotten, die außerdem mit den originellsten Flugzeugen ausgestattet sind. Simuliert werden äußerst eigentümliche Flugkörper, die von ihrem Flugverhalten am ehesten mit den guten alten Doppeldeckern vergleichbar sind. Legt man de-



Die Luftkämpfe sind spannend und gestalten sich äußerst dynamisch

ren Eigenschaften weiter zugrunde, stellen sich tatsächlich viele Parallelen heraus: eine träge Steuerung, gemächliche Geschwindigkeiten sowie überhitzte Waffen und Motoren. Die sehr gute Grafik und die restliche Aufmachung wissen sehr zu gefallen. Dank der recht unkomplizierten Handhabung wendet sich Airpower an Anfänger und an Freunde des Ungewöhnlichen. Sehr empfehlenswert!



Das Flaggschiff. Von solchen Giganten starten die meisten Missionen

senkt. Das Flugzeug "nickt", es dreht sich um seine Querachse und steigt nach oben. Auf diese Weise kann auch ein Looping geflogen werden.

Drückt man den Knüppel nach vorne, ergibt sich der gegenteilige Effekt, und das Flugzeug sinkt. Als weitere Steuerung kommen noch die Pedale hinzu, mit denen man aber weder Gas gibt noch bremst, sondern das Seitenruder steuert. Durch einen Ruderausschlag nach rechts zieht das Rumpfende nach links (Bild 5); das Flugzeug dreht (giert) um seine Hochachse nach rechts und umgekehrt. Um das Fliegen vor allem auf langen Strecken zu erleichtern, sind die meisten Maschinen zusätzlich mit einem Autopiloten (elektronischen Flugreglern) ausgestattet.

Eigentlich ist das Steuern eines Flugzeuges also recht einfach. Nur die Physik drum herum ist ziemlich kompliziert. Infolgedessen ist keine Flugsimulation am PC eine wirklich "echte" Simulation. Zu viele Faktoren, die auf den Gesetzmäßigkeiten der Thermik beruhen oder auf Aufwinde sowie sich plötzlich verändernde Witterungen zurückzuführen sind, müssen berücksichtigt werden. Das schafft selbst der schnellste Pentium nicht. Deshalb werden oftmals lediglich feste Parameter verwendet, die sich zufällig oder nach vorgegebenen Ereignissen verändern.

Solche festen Parameter findet man häufig bei Kampfsimulationen wie zum Beispiel **Strike Commander**, zumal hier noch wesentlich mehr Faktoren wie Flug bei Überschallgeschwindigkeit, Trägheit der Masse, Flügelkonstruktion und Waffenzuladung berücksichtigt werden müßten. Wer aber noch nie einen Kampfjet geflogen hat (und das dürfte auf die meisten Computerspieler zutreffen), wird den Unterschied natürlich auch nicht merken.

Auffallend ist die oft geradezu lächerliche Umsetzung der Seitenruder. Um sauber um die Hochachse

Kleines Lexikon der Fliegerei

Otto Lilienthal: unternahm seit 1891, also noch vor den Gebrüdern Wright, Hunderte von Gleitflügen mit selbstgebauten Flugapparaten.

Gebr. Wright: bauten das erste Motorflugzeug. Begaben sich 1903 über größere Distanzen mit ihrer Maschine in die Lüfte.

Louis Blériot: konstruierte den Zugpropeller, den Eindecker (Typ XI) und faßte das Seiten- und Höhenruder zum Leitwerk zusammen, was das Fliegen enorm vereinfachte.

Deltaflügel: spezielle Flügelkonstruktion (Dreicksflügel) bei Überschallflugzeugen wie zum Beispiel der Concorde, der russischen Tu-144 oder der Mirage 2000.

Variable Geometrie: ebenfalls eine spezielle Flügelkonstruktion bei Kampfflugzeugen wie Tornado und F14 Tomcat. Bei Schnellflug werden die Flügel nach hinten geschwenkt, nicht zu verwechseln mit einklappbaren Flügeln bei Maschinen auf Flugzeugträgern.

VTOL: engl. "Vertical Take-off and Landing" – senkrecht starten und landen, zum Beispiel Harrier.

Nachbrenner: für Überschallflug. Hinter der Turbine wird zusätzlich Treibstoff eingespritzt, um den Schub nochmals zu erhöhen.



Reine Einstellungssache. Über dieses Menü lassen sich physikalische Gegebenheiten konfigurieren



Praktisch und lobenswert. Ein Fluglehrer hilft bei den ersten Versuchen



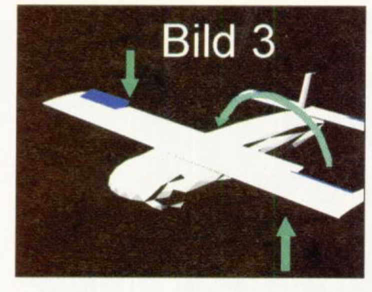
Jedes Flugmanöver läßt sich aus unterschiedlichen Kamerawinkeln betrachten. Hier eine einfache Rolle

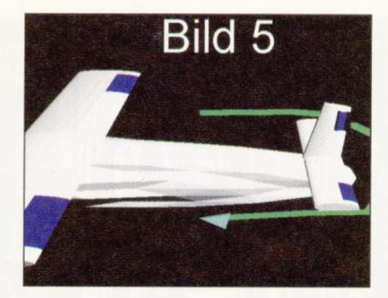
Flight Unlimited

Flight Unlimited dürfte der "Rolls Royce" unter den Flugsimulationen sein. Spielerisch nicht gerade rasant, dafür aber technisch detailversessen. Looking Glass hat eine wirklich ernsthafte Simulation geschaffen. Grafisch opulent aufbereitet, darf man hier in zig verschiedenen Auflösungen den Kunstflug üben. Und Flug bedeutet auch Flug! Was hier alles an Gesetzen der Physik und Mechanik berücksichtigt wurde, ist wahrlich beeindruckend. Mit Segelflugzeugen hastet man von Thermik zu Thermik, um den Auftrieb nicht zu verlieren. Und die kleinen Sportmaschinen fliegen sich so realistisch, daß man alles um sich herum vergessen könnte. Und damit man auch weiß, was man tut, werden alle Manöver im Spiel und im Handbuch samt ihren physikalischen Bedingungen beschrieben. Wem das noch nicht reicht, der wendet sich einfach an den integrierten deutschsprachigen Fluglehrer. Das Spiel richtet sich an alle, die sich mehr mit der Materie des Fliegens beschäftigen möchten, und weniger an den ordinären Computerspieler. Wer schon immer wissen wollte, wie man richtig fliegt, kann es mit Flight Unlimited erfahren.

Die Flugsimulationen im Überblick

Programm	Hersteller	Preis (ca.)	Genre
Airpower	Mindscape	130 DM	Fantasy-Flugsimulation
Flight Unlimited	Looking Glass	120 DM	realitätsnahe Kunstflugsimulation
U.S. Navy Fighters	Electronic Arts	100 DM	Kampfflug-simulation
Marine Fighters	Electronic Arts	49 DM	Scenery-CD zu U.S. Navy Fighters
Strike Commander	Origin	49 DM	Simulations-/Action-Klassiker







zu fliegen, muß man beim "richtigen" Fliegen stets mit den Querrudern gegensteuern. Die Seitenruder allein führen lediglich zu einem seitlichen Abkippen. Dem gegenüber stehen die oft etwas eintönigen Kunst- bzw. Hobbyflugsimulationen wie **Flight Unlimited** oder **Microsoft Flight Simulator**. Die Maschinen in diesen Programmen sind recht leicht und erreichen keine allzu hohen Geschwindigkeiten (bis 800 km/h). Dadurch lassen sich viele Feinheiten wesentlich exakter darstellen und simulieren. Sogar die Thermik bei verschiedenen Bodenprofilen kann hierbei berücksichtigt werden. Wer via PC fliegen will, hat die Qual der Wahl: entweder Action, dafür aber weniger Simulation, oder Simulation (fast) pur, dafür aber weniger Abwechslung. Auf Dauer machen aber beide Varianten Spaß. ❑

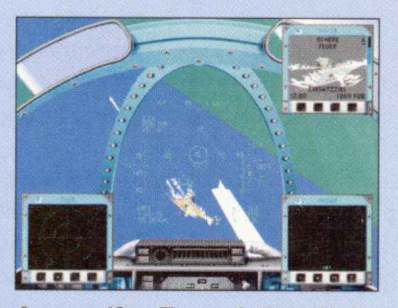
Thorsten Becker

U.S. Navy Fighters (Marine Fighters)



Sehr interessant ist das eingebaute Lexikon, das viel technisches Hintergrundmaterial bietet

Wenn man Strike Commander als "Corvette" nimmt, dann entspricht USNF der "S-Klasse". Grafisch ein wenig dürftiger, dafür aber auch in sämtlichen Auflösungen, präsentiert sich USNF als ziemlich ausgereifte Simulation. Starts und Landungen auf Flugzeugträgern sowie Einsatzszenarien in Krisenherden der Zukunft verlangen schon einiges an Können. Die verschiedenen Maschinen haben jeweils ein unterschiedliches Handling. Man spürt schon fast die physikalischen Kräfte, die auf das Flugzeug einwirken. Entsprechend verhalten sich auch die Maschinen. Waffen- und Treibstoffzuladungen werden ebenso berücksichtigt und zu jeder Zeit im Spiel ausgewertet wie der Beschädigungsgrad der Maschine. Und auf der Mission-CD darf man sich sogar mit so technisch brillanten Flugzeugen wie der Harrier oder der Yak 141, also Senkrechtstartern, in die Lüfte erheben. Auch hier wurde jede Menge physikalischer Details berücksichtigt. Eine Simulation für Anspruchsvolle.



Ausgereiftes Flugverhalten. Nahkämpfe fordern sehr viel Können

Science-fiction, Kult und Strategie

VGA-PLANETS – kaum ein anderes Multiplayer-Game macht so viel Furore. Seit über vier Jahren findet nun schon der Kampf um neue, bislang unerforschte Welten via Mailbox und/oder per Diskettentausch statt. Und der Zustrom neuer Strategen reißt nicht ab.



Zu den klingonischen Kreuzern gehören auch einige Tarnschiffe.

Die Fenster lassen sich beliebig anordnen

Der Todesstern nähert sich langsam der feindlichen Sternenbasis. Sein Auftrag ist, alles zu zerstören, was sich in den Weg stellt. Die Schilde sind hochgefahren, die Jäger startbereit. Auf den Schirmen ist der Feind zu sehen: ein Kampfstern der Galactica-Klasse. Die Schlacht kann beginnen.

Was hier nach wirrem Zusammenwürfeln zweier Filmserien klingt, gehört fast schon zum Alltag einer VGA-Planets-Runde. **VGA-Planets**, kurz: VPL, gehört zur Gruppe der PBM-Spiele (Play by Mail). Diese hatten – wie der Name schon sagt – ursprünglich recht wenig mit Computern zu tun, und auch die Vorbereitung war rechnerunabhängig.

So erstellt ein Spielleiter eine Runde nach bestimmten Kriterien und verschickt dann per Post oder Modem an jeden Mitspieler individuelle Vorgaben ("Settings"). Der Mitspieler plant daraufhin seinen Zug und übermittelt ihn anschließend dem Spielleiter, der alle Züge auszuwerten hat.

Irgendwann werden die Auswertungen jedoch so zeitaufwendig, daß man genötigt ist, den Computer als Spielleiter einzusetzen und gleichzeitig die gesamte Spieloberfläche zu programmieren. Viele Play-by-Mail-Spiele existieren daher nur noch als Computerprogramm. Mit einem ganz klaren Unterschied: Es gibt keine Computer-, sondern nur menschliche Gegner.

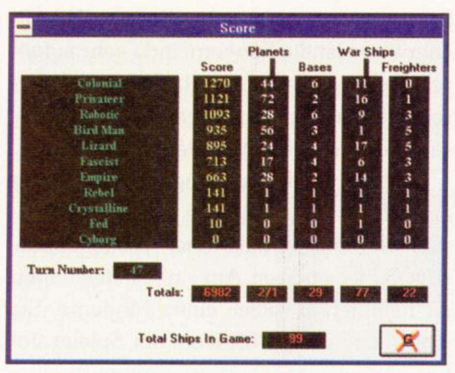
PBM-Spiele sind auch keineswegs auf ein bestimmtes Land oder eine Region begrenzt, man kann dabei Leute aus der ganzen Welt kennenlernen. Das war auch dem amerikanischen Programmierer Tim Wissemann klar, als er 1991 das Strategical VGA-Planets schuf. Das Szenario setzte der Science-fiction-Fan Wissemann aus Elementen seiner Lieblingsserien zusammen. Ob *Star Wars*, *Star Trek* oder *Kampfstern Galactica* – keine der bekannten Serien fehlt. Wenn der Todesstern gegen ein Würfelschiff der aus Star Trek bekannten Borg antritt, schlagen die Herzen der Fans höher. Und gerade das macht auch einen Großteil der Atmosphäre des Spiels aus.

VGA-Planets bietet elf menschlichen Spielern die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. Das Spielprinzip ist denkbar einfach und aus Produkten wie *Spaceward Ho* oder *Master of Orion* hinreichend bekannt. Jeder der elf Spieler vertritt eine eigene Rasse mit jeweils unterschiedlichen Eigenschaften. SF-Fans werden die Rassen trotz anderer Namensgebung sofort wiedererkennen.

Anfangs besitzt man – je nach Vorgaben des Spielleiters – einen Planeten mit Sternenbasis sowie einige kleine Schiffe. Diese werden sofort losgeschickt, um neue Welten, neues Leben und neue Zivilisationen zu erkunden. Damit man in einer neuen Welt seßhaft werden kann, müssen sich Siedler auf dem Schiff befinden, die man später auf die Oberfläche beamt. Eine Ladung Versorgungsgüter ermöglicht es, Fabriken aus dem neu entdeckten Boden zu stampfen. Diese wiederum produzieren fortan Runde für Runde neue Güter. Auch eine Umwandlung in Geld (Megacredits) ist möglich.

Verteidigung ist alles

Außer Fabriken kann man auch Bergwerke sowie Verteidigungsanlagen bauen. Während Verteidigungsanlagen dazu dienen, gegnerische Übergriffe auf den Planeten abzuwehren, fördern die Bergwerke Rohstoffe, die man vor allem zum Ausbau

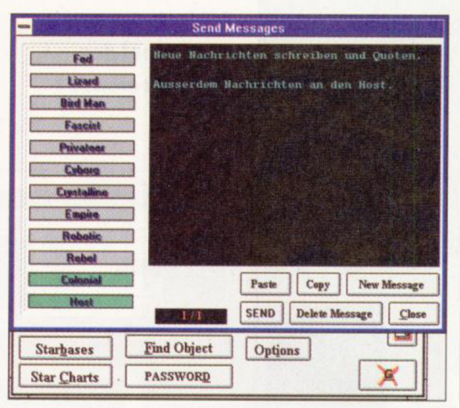


	Score	Planets	Bases	War Ships	Freighters
Colonial	1270	44	6	11	0
Privateer	1121	72	2	16	1
Robotic	1093	28	6	9	3
Bird Man	935	56	3	1	5
Lizard	895	24	4	17	5
Fascist	713	17	4	6	3
Empire	663	28	2	14	3
Rebel	141	1	1	1	1
Crystalline	141	1	1	1	1
Fed	10	0	0	1	0
Cyborg	0	0	0	0	0
Totals:	6982	271	29	77	22

Turn Number: 47

Total Ships In Game: 99

Der Highscore ist den VPL-Fans besonders wichtig



News-Ticker aus der Message-Base

der Raumflotte braucht. Es lassen sich aber auch ganze Sternenhäfen errichten; dies sind die einzigen Orte, wo man neue Schiffe bauen und alte reparieren kann.

Vom Stand des technischen Levels hängt es dann ab, ob man auf ein größeres oder kleineres Sortiment an Schiffen zurückgreifen kann.

Die Schiffstypen werden in verschiedene Aufgabenbereiche unterteilt:

- Torpedoschiffe, die auch zum Minenlegen dienen
- Träger, die kleinere Kampfjäger mit an Bord nehmen können
- Transportschiffe
- Schiffe mit außergewöhnlichen Eigenschaften, wie zum Beispiel die Terraformer.

Dementsprechend unterteilt man auch die Rassen in Fighter- bzw. Torpedorassen. Dabei stützte sich Tim Wissemann vor allem auf die erwähnten Filmvorlagen. Es ist wohl klar, daß auf der Enterprise keine Kampfjäger stationiert sind, während ein Sternenzerstörer davon nur so strotzt.

Kampfeslust

Wenn auf einem Planeten Eingeborene entdeckt werden, läßt sich eine Steuerrate festlegen, die dem Spieler – abhängig von den Bewohnern – unterschiedlich viel Geld einbringt. Früher oder später kommt es natürlich auch zu Auseinandersetzungen zwischen den Spielern. Die Gründe sind mannigfaltig: Grenzlinien werden nicht eingehalten, Informationen werden weitergegeben, oder man hat es "zufällig" auf den gleichen Planeten abgesehen.

Spätestens jetzt ist es an der Zeit, seine Friedensflotte kampfstark auszubauen. Wenn man es mit übermäßig starken Gegnern zu tun hat, hilft oft nur ein Bündnis mit anderen Spielern. Für solche Aktionen bietet VPL eine Oberfläche, mit der man öffentliche oder private Mitteilungen an andere Spieler verschicken kann. Meist wird jedoch auf das Telefon zurückgegriffen, und nicht selten ziehen sich Verhandlungen

VPL in Mailboxen

Intergate System BBS
Sysop: Heiko Tobias
Dt. Distributor für VPL
Tel.: 0911/379316

Tel's Dungeon
Sysop: Helmut Elit
Turnierleiter VPL
Tel.: 02324/28832

Pentagon BBS
Sysop: Marco Witte
Tel.: 0421/1692034

Datenfriedhof BBS
Sysop: Christian Koinegg
Tel.: 0621/7898017

Planets Corner BBS
Sysop: Michael Beez
Tel.: 0621/786732

Nightfox BBS
Sysop: Gerd Tröger
Tel.: 0341/2515394

Kilrathi HQ
Sysop: Rainer Hjort
Tel.: 06623/42414

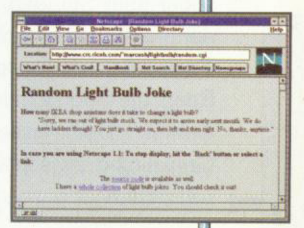
Zirkon Box
Österreich
Sysop: Fritz Berger
Tel.: 0043/17994072

In diesen Mailboxen bekommt man auch kostenlose Update-Versionen und Tools zu VPL. Die Sysops helfen auf Anfrage Neulingen über die ersten Hürden.

Surfin' WWW
Andreas Lober unterwegs im Internet

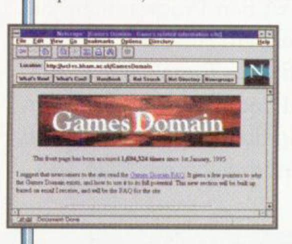
Die Euphorie in den Medien, die das Internet anfangs begleitete, ist Negativschlagzeilen gewichen: "Student versandte per Internet Kinderpornos in alle Welt" war die neueste und sicher nicht die letzte. Am besten, man boykottiert solchen Kram und mailt entsprechende Anbieter mit Beschwerden zu, damit nicht die Freiheit des Internet durch staatliche Überreaktionen ein jähes Ende findet. Doch nun zu angenehmeren Seiten der Angelegenheit!

Alle mal langsam bis zehn zählen: eins, zwei, so ist's recht, drei, vier ... – Was das soll? Ganz einfach!

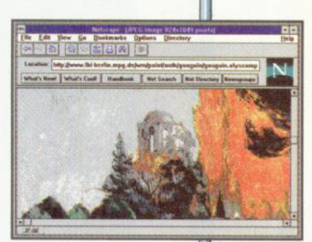


Bis man bis zehn gezählt hat, erscheint bei **Random Light Bulb Joke** jeweils ein neuer Witz rund ums Reinschrauben von Glühbirnen: "Wie viele IKEA-Verkäufer braucht man, um eine Glühbirne reinzuschrauben? Tut uns leid, Glühbirnen sind aus. Wir haben aber Leitern ..." – acht, neun, zehn – "Wie viele Israelis braucht man, um eine Glühbirne ...?" Die Antwort gibt's bei
http://www.crc.ricoh.com/~marcush/lightbulb/random.cgi

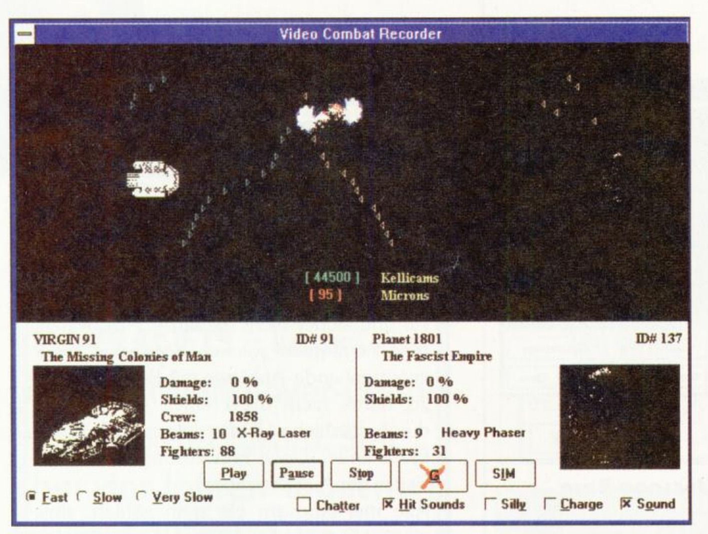
Das größte Paradies für Computerspielefans im Internet ist **Games Domain**. News und Infos rund ums Business, ausführliche Spieletests, Links zu anderen WWW-Seiten rund ums Computergamen ... – kurz, alles was das Spielerherz begehrt, ist dort zu finden. Und erfreulicherweise ist das ganze auch noch eine recht flotte Verbindung:
http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain.



Habt Ihr genug von dem Gerede, auf dem Net seien nur Schund und Porno? Wollt Ihr Sponsoren wie Omas, Tanten und andere Anverwandte von der Nützlichkeit des WWW überzeugen? Oder seid Ihr ganz einfach bildungshungrig? Bekannte Werke großer Künstler wie Picasso oder Gauguin gibt's im **Virtual Museum** zu bestaunen. Okay, nicht ganz so prächtig wie in der Staatsgalerie, aber dafür vom Schreibtisch aus zu genießen:
http://www.fhi-berlin.mpg.de/wm/



Kritik oder Tips, Verbesserungsvorschläge oder Lob könnt Ihr wie immer an mich mailen:
andreas.lober@student.uni-tuebingen.de



Schlachten-getümmel der jugendfreien Art

sogar über Stunden hin. Geht es im Spiel dann erst einmal richtig zur Sache, helfen Tools wie zum Beispiel das beliebte **VPL-Read**, die Übersichtlichkeit auf der Karte zu wahren. Dort lassen sich dann sogar Grenzlinien zwischen den einzelnen Rassen ziehen.

Mit und ohne "Fenster"

VGA-Planets existiert derzeit in zwei Versionen; die relativ einfache Version 3.0 läuft (auch auf kleineren Rechnern) unter DOS. Anspruchsvoller hingegen ist die Version 3.5, die unter Windows läuft. Neben einigen netten Zusatzfunktionen weiß vor allem die grafisch ansprechendere Oberfläche zu gefallen.

VGA-Planets ist zwar ein Kultspiel, doch gehört es nicht zu den Programmen, die man nach einmaligem Ansehen gleich in sein Herz schließt. Das Regelwerk ist relativ komplex, und dadurch fällt es schwer, ohne Einweisung durch einen erfahrenen Planeteer (Eigenbezeichnung der VPL-Spieler) in das Game zu finden. Glücklicherweise ist die Fangemeinde sehr aufgeschlossen und erweist sich als sehr hilfsbereit. Fragen von Neulingen werden grundsätzlich schnell beantwortet.

Wie und wo man die Züge austauscht, ist eigentlich egal. Regionale und lokale Runden werden oftmals über Diskettenaustausch ausgetragen. Am einfachsten haben es natürlich Besitzer eines Modems. Sie sind nicht auf die oft wenigen Spieler vor Ort angewiesen, sondern können in einer der mittlerweile rund 500 Planets-Mailboxen mitspielen. Wer Zugang zu einer FIDO-

Kurzbeschreibung der einzelnen Rassen

1. The Solar Federation:
Diese Rasse ist der Serie Star Trek entnommen. Den Feds ist es als einzigen möglich, alte Schiffe im nachhinein zu verbessern. Außerdem haben sie den "Scotty-Bonus", der den Schiffen im Kampf Vorteile bringt.

2. The Lizard Alliance:
Die Lizards sind eine Rasse echsenartiger Wesen, die einige Tarnkappenschiffe besitzen. Sie sind außergewöhnlich kampfstark und haben größeren Erfolg beim Abbau von Rohstoffen. Aus Eingeborenen können die Lizards mehr Megacredits herauspressen als andere Rassen.

3. The Bird Men:
Sie sind Star-Trek-Fans als "Romulaner" bekannt. Die Bird Men besitzen wie ihre Vorbilder kampfstarke Tarnkappenschiffe. Sie können mit Hilfe einer besonderen Spionagemission extrem lästig für andere Rassen sein.

4. The Fascist Empire:
Auch diese Rasse stammt aus Star Trek. Es handelt sich hierbei um die Klingonen. Tarnschiffe stehen ihnen ebenso zur Verfügung wie eine Sondermission, die es ermöglicht, Planeten auszurauben und die Bevölkerung zu dezimieren.

5. The Privateer Bands:
Diese Rasse besteht vorwiegend aus Piraten. Sie besitzen mehrere tarnfähige Schiffe, die sich mit der doppelten Geschwindigkeit fortbewegen können. Auf diese Weise ist es ihnen möglich, feindliche Schiffe abzufangen, ihnen den Treibstoff abzusaugen und sie dann zu kapern.

6. The Cyborg Collective:
Die Borg haben, wie in der Serie Star Trek, die Möglichkeit, andere Rassen zu assimilieren. Dadurch können sie stets auf genügend Siedler zurückgreifen. Eines ihrer Schiffe ermöglicht ihnen auch eine Art Hyperraumsprung, der sie sehr gefährlich macht.

7. The Crystalline People:
Die Kristallwesen können eine ganz besondere Art von Weltraumminen legen, die Schiffen den Treibstoff absaugen. Auf diese Weise gelangen sie selbst zu den besten Schiffen anderer Rassen. Sie sind resistent gegen Hitze und gedeihen auch auf Wüstenplaneten prächtig.

8. The Evil Empire:
Das Imperium aus Star Wars hat mit dem Todesstern die stärkste Waffe des Spiels. Mit dem sogenannten Dark Sense spüren sie auch auf weite Entfernungen gegnerische Stellungen auf. Wie im Film besitzen sie den Sternenzerstörer, mit dem sich feindliche Planeten widerstandslos einnehmen lassen.

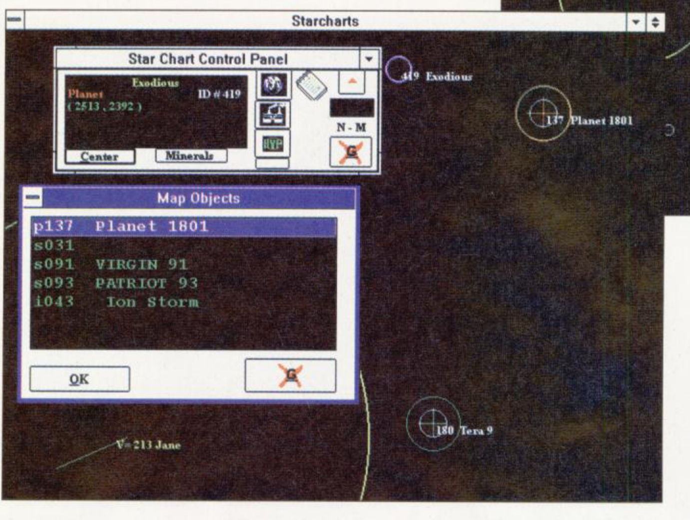
9. The Robotic Imperium:
Die Cylonen aus der Serie "Kampfstern Galactica" haben einen besonderen Bonus beim Minenlegen. Auf diese Weise können sie riesige Gebiete "abriegeln". Den Robots ist es überdies möglich, Kampfjäger kostenlos direkt im Weltraum zu bauen.

10. The Rebel Confederation:
Ebenfalls aus Star Wars stammt die Rebellenallianz. Auch ihnen ist es möglich, Kampfjäger im All zu bauen. Sie haben einen Schutzmechanismus gegen den Dark Sense des Imperiums und eine ähnlich zerstörerische Planetenmission wie die Klingonen.

11. The Lost Colonies of Man:
Unter der Obhut von Commander Adama fliegt der "Kampfstern Galactica" durch das All. Die Stärke der Lost Colonies of Men liegt vor allem in den Jägern, die sie kostenlos bauen können. Hilfreich sind ihnen diese vor allem beim Beseitigen lästiger Minenfelder.

Jede der elf Rassen hat andere Eigenschaften und Schiffe

Mailbox hat, kann über diese das VPL-Net bestellen, das als Treffpunkt für die Planets-Gemeinde dient. Dort organisiert man derzeit ein Turnier, das sich über die gesamte Bundesrepublik erstrecken wird. Auch gemeinsame Spiele mit ausländischen Mailboxen sind mittlerweile im Gespräch.



Der Blick ins All: Auf der Sternenkarte wird geplant

Treffen

Einmal im Jahr treffen sich die deutschen Planeteers und Fans auf der sogenannten "VPL-Con", um Erfahrungen auszutauschen, organisatorische Probleme zu klären und zahlreiche Fan-Artikel zu ersteigern. Neben Tassen, Mousepads und T-Shirts kann man bei diesen Treffen unter anderem große Sternenkarten und ähnlich nützliche Dinge bekommen. Besonders die neue, limitierte Auflage des deutschen Handbuchs ist sehr beliebt. Darin findet man neben den Spielregeln auch detaillierte Hintergrundinformationen zum Spiel, zu den Rassen und den Raumschiffen. Einige Exemplare wurden vom Autor Tim Wissemann persönlich signiert. In diesem Jahr fand das Treffen in Nürnberg statt, Termin und Ort für 1996 waren bei Redaktionsschluß noch nicht bekannt.

Das Vergnügen, sich mit anderen in fremden Galaxien zu messen, ist gar nicht so teuer. Dank Sharewareprinzip sind die Preise der VPL-Versionen vergleichsweise niedrig. Die DOS-Vollversion liegt bei 30 DM, die Windows-Variante kostet 10 DM mehr. Obwohl VPL nun schon über vier Jahre auf dem Buckel hat, reißt der Zustrom nicht ab, und nahezu täglich kommen neue Planeteers hinzu. In diesem Sinne: Bis bald! ❑

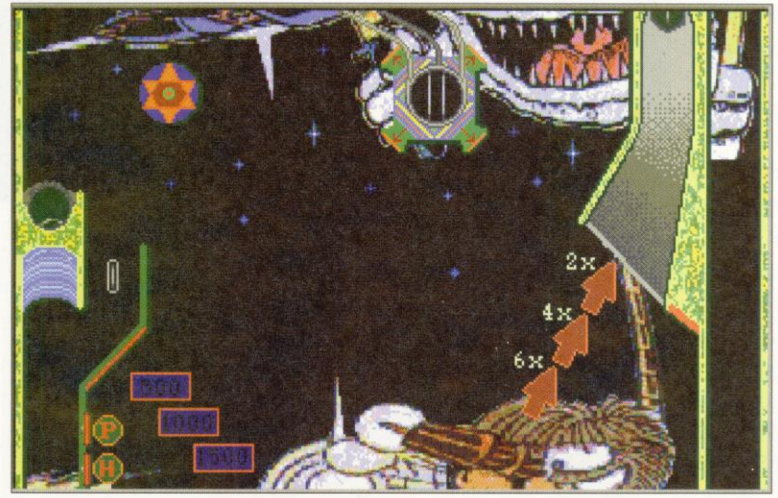
Frank Fischer

Poptaballs braucht den Vergleich mit Profiprogrammen nicht zu scheuen

Virtual Technologies

REPORT

Wir staunten nicht schlecht, als wir in der Leserpost eine Diskette mit einem unaufgefordert eingesandten Flipper mit PC-Spiel-Grafik fanden. Leser, die ihre Software selber schreiben? Der Sache muß nachgegangen werden.



Der PCS-Pinball, exklusiv auf der Heft-CD



Diggler war eines der ersten Projekte

Zwischen Osnabrück und Bremen liegt Vechta. Hier befindet sich das Hauptquartier von Virtual Technologies. Dahinter steckt nicht etwa ein riesiges Unternehmen, sondern Ansgar Scherf (20) und Joachim Gelhaus (18). Die beiden lernten sich auf der örtlichen Schule kennen und beschäftigen sich seit ca. sieben Jahren mit Computerprogrammierung. Mittlerweile haben beide etliche von durchgemachten Programmiernächten hinter sich und wollen nun das Hobby zum Beruf machen.

Spiele werden heutzutage mit einem großen Team von Programmierern, Grafikern und Soundtüftlern erstellt und die Kosten für die Produktionshardware liegen nicht selten in Millionenhöhe.

Kann man da eigentlich überhaupt noch mit Marktchancen rechnen? Bei Virtual Technologies ist man zuversichtlich. Das Geheimnis eines erfolgreichen Spiels liegt für Ansgar und Joachim noch immer in der Programmierung. Wenn man statt der speicherintensiven FLI-Intros die aufregenden Grafikeffekte der Democoder verwendet und mehr Wert auf Spielwitz statt auf das Drumherum legt, dann kann dabei durchaus etwas brauchbares herauskommen.

Klassiker

Einen Schwerpunkt legt man bei Virtual Technologies auf die Wiederauflage klassischer Spielehits, die es bisher noch nicht auf dem PC gibt. Neben dem PCS-Pinball existieren schon eine ganze Reihe weiterer Eigenentwicklungen des Teams. Da ist zum Beispiel Bomber Boy, allen Konsolenfans als Bomberman bekannt. Das sowohl vom Regelwerk als auch vom Spielaufbau sehr einfache Programm, ist eines der erfolgreichsten Spielprogramme überhaupt. Auf PCs ist das Kultgame hingegen ziemlich unbekannt.

Gleiches gilt für Poptaballs, welches in den Spielhallen unter dem Titel PANG! lief. Auch hier ist das Gameplay recht einfach, aber keineswegs langweilig. Es hat sich bisher nur noch niemand gefunden, der eine PC-Version geschrieben hat. Ansgar und Joachim sind sich sicher, daß es noch mehr Perlen aus den Homecomputertagen gibt, die im Laufe der Zeit schlichtweg vergessen wurden. Alle Programme, Spiele und Tools, die bisher von Virtual Technologies entwickelt wurden, finden sich im Bonus-Verzeichnis der Heft-CD.

Low-Tech

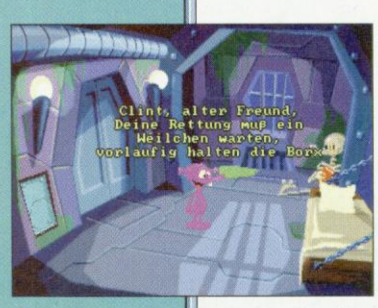
Man glaubt es kaum, zur Entwicklung stand den beiden Programmierern lediglich ein 386-SX und ein Turbo-Pascal-Compiler zur Verfügung. Auch wenn den Grafiken noch der letzte Schliff fehlt und es hier und da Ecken und Kanten gibt, sind die Ergebnisse doch erstaunlich. Dringlichster Wunsch des Programmiererteams sind möglichst viele Registrationen ihrer Shareware, damit man einen 486er kaufen kann. Auch über den Kontakt mit Hobby-Grafikern würden sich die beiden sehr freuen. Die Adresse findet sich in den zu den Programmen gehörigen Readme-Dateien. ❑

tom



Bomber Boy: ein Klassiker unter den Multiplayergames

Es weihnachtet sehr



Chewy

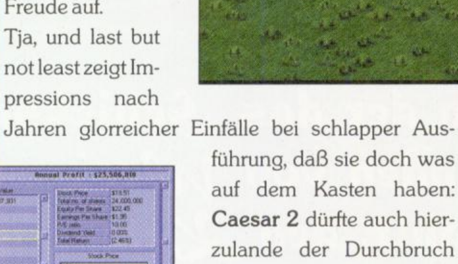
Wie bitte, es ist noch nicht Weihnachten? Stimmt eigentlich, aber dies ist unsere "offizielle" Weihnachtsausgabe, und auch die Spieleproduzenten scheinen erkannt zu haben, daß jetzt die guten Gaben in die Regale und somit unter Euren Tannenbaum gehören. Was für den deutschen Film gelten mag, muß nicht zwangsläufig auch für Computerspiele stimmen. Den Beweis dafür, daß auch deutsche Games durchaus gut bis sehr gut sein können, tritt Blue Byte gleich zweimal an. **Albion** ist ein nicht nur grafisch erstklassiges Rollenspiel, und **Chewy** dürfte sogar Roger Wilco in den Schatten stellen, sofern man Persiflagen auf SF-Filme mag.

Albion


Crusader

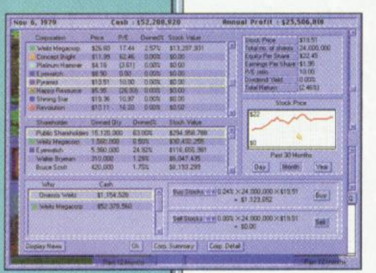
Auch Software 2000 bleibt am Ball und liefert mit **Capitalism**, **Space Marines** und **Archibald Applebrook** drei qualitativ wie genremäßig unterschiedliche Spiele ab.

Unser Liebling des Monats wurde allerdings weder ein Strategie- noch ein Handelsspiel, sondern ein Action-Adventure mit dem Titel **Crusader**. Die deutsche Version wird zwar abgespeckt sein, aber dennoch kommt Freude auf.


Caesar 2

Tja, und last but not least zeigt Impressions nach Jahren glorreicher Einfälle bei schlapper Ausführung, daß sie doch was auf dem Kasten haben: **Caesar 2** dürfte auch hierzulande der Durchbruch für die sympathischen Engländer werden.

Was es außerdem noch in den Läden gibt, lest Ihr wie immer auf den nächsten Seiten. Viel Spaß dabei!


Capitalism

Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

ohne Lampe
Ein Spiel, bei dem alle Lampen aus sind, ist Schrott. Vor diesem Spiel muß gewarnt werden. Entweder gibt es gar keinen Spielspaß oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

eine Lampe
Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

zwei Lampen
Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Macht Spaß, aber es gibt Besseres. Unter diese Bewertung fallen vor allem die Das-sieht-ja-aus-wie...-Spiele. Neue Ideen sucht man hier vergeblich.

drei Lampen
Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

vier Lampen
Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

fünf Lampen
Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.

 Das Spiel kommt auf CD-ROM.

 Das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten.

 Das Spiel läuft unter Windows.

 Das Spiel wurde nicht von der gesamten Redaktion geprüft.

 Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik und Sound werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

3-D Ultra Pinball



Automaten-Simulation, 90 DM, Hersteller/Muster von: Sierra

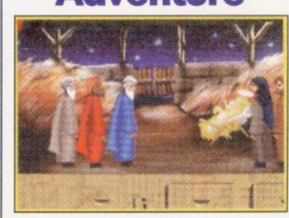
Drei Flipperbahnen in pseudodreidimensionalem Gewand stellen die Outpost-Handlungsorte als Ziel für Flipperkugeln dar. Bekannte Features in neuem Outfit machen noch keinen Hit, wissen Genre- und Outpost-Fans aber dennoch zu gefallen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk


mehr auf S. 96



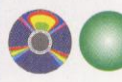
A Christmas Adventure



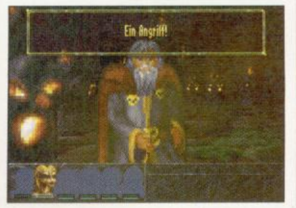
Lernsoftware, 49 DM, Hersteller/Muster von: Para media GmbH

Interaktiver Adventskalender; jedes Haus einer vorweihnachtlichen Stadt entspricht den ersten 24 Kalendertagen. Der Spieler lernt nicht nur die Weihnachtsgeschichte kennen, sondern kann auch interaktiv backen, basteln und Karaoke singen. Nette Unterhaltung für die ganz Kleinen.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, VGA



Albion



Rollenspiel, 110 DM, Hersteller/Muster von: Blue Byte

Grafisch und spielerisch voll überzeugendes Rollenspiel aus dem "Strategie"-Haus Blue Byte. Zwei- und dreidimensionale Handlungs- und Kampforte sowie Farbenpracht (in VGA, aber gekonnt) lassen nicht nur die Herzen der Genrefans schmelzen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, VGA

mehr auf S. 107



Auf einen Blick

Alien Odyssey



Action-Adventure, 120 DM, Hersteller: Philips/Argonaut, Muster von: Philips

Reinrassiges Action-Adventure, das, wie der Name schon vermuten läßt, im fernen Weltraum spielt. 120 Orte laden förmlich ein, genremäßig rumzulaufen, Untersuchungen anzustellen und allerlei Gefahren ins Auge zu sehen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed- Laufwerk

☛ **mehr auf S. 102**



Archibald Applebrooks Abenteuer



Adventure, 100 DM, Hersteller/Muster von: Software 2000

Der Titelheld muß sich zunächst mit seinem Chef herumärgern, um dann in der Stadt einige eher weniger knackige Rätsel zu lösen. Äußerst dürftiger, grafisch nur im Intro gelungener Versuch, ein Familienadventure zu kreieren. Als Gute-Nacht-Geschichte durchaus zu empfehlen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, SVGA

☛ **mehr auf S. 90**

Battle Beast



Prügelspiel, 90 DM, Hersteller/Muster von: 7th Level

Vornehmlich kinderfreundliches Prügelspiel mit sehr viel Humor, das anfangs etwas zäh, später jedoch voller comicbunter Action ist. Für Liebhaber des Genres durchaus eine runde Sache.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM

☛ **mehr auf S. 86**



Bermuda Syndrome



Adventure, 100 DM, Hersteller: BMG Interactive Entertainment, Muster von: BMG Ariola Media GmbH

Das Action-Adventure spielt im zweiten Weltkrieg und dreht sich um einen Piloten, der ausgerechnet auf einer Insel im berüchtigten Bermuda-Dreieck notlanden muß. Dort erwarten ihn schier unglaubliche Abenteuer.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 84**

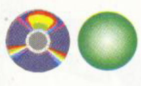
Breach 3



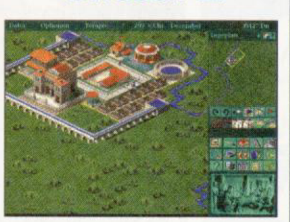
Strategie, 100 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Selling Points

Das Beste daran ist die Grafik darin: animierte Sequenzen nämlich. Der Rest besteht aus dem sattsam bekannten Versuch, irgendwelche Geiseln zu befreien, was sich auf einem mehr oder minder schönen Szenario abspielt. Knapp unterm Durchschnitt.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA



Caesar 2



Strategie, 100 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Sierra

Impressions erstes, wirklich hitverdächtiges Spiel, kann mit Vorbildern à la Sim City durchaus mithalten. Hier wie dort müssen Städte und Gebäude errichtet, geplant und verwaltet werden, nur spielt bei Caesar 2 die Handlung viel, viel früher.

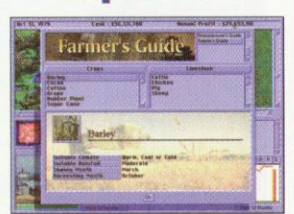
Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM

☛ **mehr auf S. 82**



Auf einen Blick

Capitalism



Wirtschaftssimulation, 100 DM, Hersteller/Muster von: Software 2000

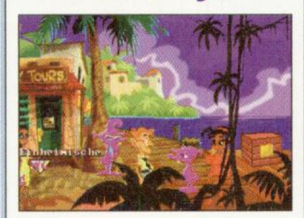
Wo andere Wirtschaftssimulationen aufhören, fängt Capitalism erst an. Das geschickte Handeln mit Produkten eigener Fertigung und an der Börse sowie werbetechnisches Geschick erfordert vollste Konzentration des Spielers. Extrem realitätsnah.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA

☛ **mehr auf S. 92**



Chewy



Adventure, 90 DM, Hersteller/Muster von: Blue Byte

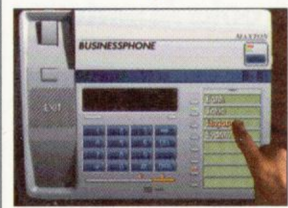
Der außerirdische, pinkfarbene Held erlebt auf dem Planeten F5 und auf der Erde die komischsten Abenteuer. Köstliche Persiflage auf SF-Filme und diverse Computerspiele, die zudem mit knackigen Rätseln aufwartet. Eines der besten, rein deutschen Adventures überhaupt.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA

☛ **mehr auf S. 88**



Clearing House



Wirtschaftssimulation, 100 DM, Max Design Computerspiele, Muster von: Bomico

Als junger Börsenspekulant muß der Spieler über kurz oder lang durch geschickte Aktienspielereien zu finanziellem Erfolg kommen. Die gute Idee wird durch eine dünne Spieltiefe in seiner Wirkung reduziert. Hausmanskost.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA

☛ **mehr auf S. 94**



Crusader



Ballerspiel, 120 DM, Hersteller: Origin, Muster von: Electronic Arts

Es knallt und kracht gewaltig in Origins neuestem Action-Adventure. Überall tobt der Krieg, und allenorts gilt es, die Welt vom Terror und vom Bösen zu befreien. Die deutsche Version wird entschärft sein, im Original fließt Blut.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA

☛ **mehr auf S. 100**



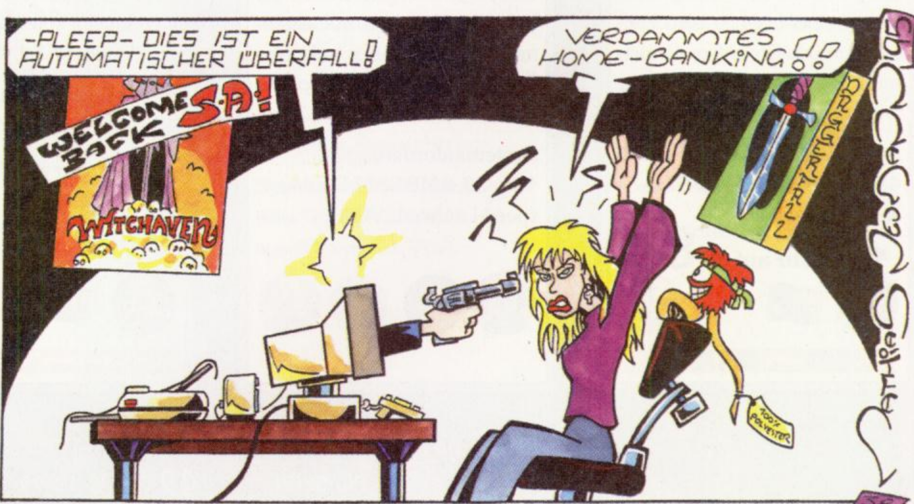












System-Hinweise

Die Programme benötigen bei der Installation auf Festplatte teilweise nicht unerheblichen Speicherplatz. Stellt daher vor einer Installation von Spielen und Demos sicher, daß Eure Festplatte noch über den entsprechenden freien Platz verfügt. Rund 15 MB sollten schon noch frei sein.

Damit man die CD der PC Spiel nutzen kann, sollte ein Rechner folgende Mindestkonfiguration besitzen:

486 Prozessor mit 4 MB RAM, Maus, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, DOS 5.0 oder höher, VGA-Karte, Soundkarte. Bitte beachtet, daß einzelne Programme möglicherweise einen noch schnelleren Rechner bzw. mehr Speicher benötigen und unter Umständen bei der beschriebenen Minimalkonfiguration nicht lauffähig sind.

Delikatessen ...

bietet auch diesmal unsere Heft-CD. Haufenweise Megabytes werden Eure Gaumen verwöhnen. Das soll aber nicht heißen, daß Ihr die CD essen sollt. Schaut Euch lieber die Programme an und genießt. In unserer Demo-Ecke finden besonders die Adventure-Freaks einen kuscheligen Platz zwischen den Bits und Bytes. Und wer von den Demos und Sharewareprogrammen nicht genug hat, der sollte sich den Videotrailer von Bermuda Syndrome reinziehen. Vor fliegenden Dinosaurierköpfen wird gewarnt! Aber seht selbst. Ach ja, wer Probleme mit Viren hat, der wird sich sicherlich über die Virenscanner auf dieser CD freuen. Bei unserer Auswahl wurden auch Betriebssysteme wie OS/2 oder Win95 berücksichtigt. Um überhaupt in den Genuß unseres Silberlings zu kommen, folgen noch einige Hinweise zur Installation:

- Die CD wird nicht (!) in das Diskettenlaufwerk Eures Rechners geschoben. Augenzeugen berichteten erst kürzlich über derartige Brutalitäten.
- Um in unser allseits beliebtes Windows-Menü zu gelangen, müßt Ihr jenes System starten und dort im Dateimanager auf Euer CD-Laufwerk wechseln. Startet nun noch das Programm Setup.exe, und folgt den Anweisungen.
- Eine vollkommene Sicherheit vor Viren kann niemals geboten werden. Zwar wurde unsere CD mehrmals durch unsere

Flott gebastelt ist halb gelesen

Zu einer CD gehört ein schnuckeliges kleines Begleitheftchen. Da paßt viel rein, und wir haben Euch ja auch viel mitzuteilen. Damit Ihr nun nicht ganz untätig dasitzen müßt, gibt es das Einlegeheftchen für die CD-Box sozusagen als Bausatz: Zuerst müßt Ihr den Comic und diese Doppelseite aus dem Heft herauslösen. Anschließend faltet Ihr am Heftfalz, dann an der Falzlinie und abschließend noch einmal so, daß Ihr das fertige Heftchen in der Hand habt. Der Beschnittrand mit der Falzung unten wird fein säuberlich abgeschnitten, und am Schluß trennt Ihr mit einem Messer noch die Falzkanten vorn auf. Vielleicht noch zwei Heftklammern durch den Rücken – fertig ist das PC-Spiel-Einlegeheftchen, passend für handelsübliche CD-Boxen!

Falzlinie

die entsprechende, nach oben ausgerichtete Farbe Eures Würfels, mit der des begehrten Feldes übereinstimmen.
Info: Time Warner Interactive

Explore 1000

Als Ratespaß für die ganze Familie ist **Explore 1000** einzustufen. Es darf gespielt und gleichzeitig gelernt werden. Für unsere Kleinsten genau das Richtige, nicht zuletzt wegen des integrierten Kinderlexikons.
Info: Dr. P. Spoleanschi

Bermuda Syndrome

Ein echter Knüller könnte **Bermuda Syndrome** werden. Ein Dimensionsloch über dem Bermuda-Dreieck sorgt dafür, daß Ihr mit Eurem Helden mitten im Dschungel auf einer unbekannten Insel landet, wo es vor lauter



Ungeheuern nur so wimmelt. Aber nicht nur Euer Leben zählt, sondern auch das der Prinzessin, die es zu retten gilt.
Info: BMG Interactive

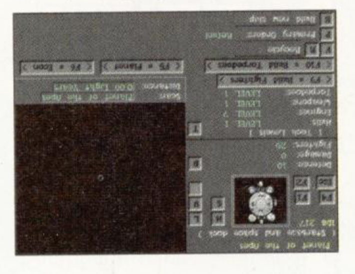
Ascendancy Bildschirmschoner

Habt Ihr die Nase voll von vorüberfliegenden Windows-Fenstern oder Sternchen? Dann ist dieser Bildschirmschoner genau das richtige für Euch. Wer das Spiel mag, wird auch diesen Bildschirmschoner mögen.
Info: Softgold



VGA-Planets 3.00

Erforscht die unendlichen Weiten ferner Galaxien und trefft auf neue Zivilisationen. **VGA-Planets** ist ein PBM-Spiel (Play by Mail), d. h.



es eignet sich nur für User, die ein Modem besitzen. Wählt eine eigene Rasse und versucht mit dieser möglichst große Gebietsansprüche im Weltraum zu erlangen, sei es mit militärischer Hilfe oder mit strategischem Verhandlungsgeschick. Doch Vorsicht: Andere Rassen (User) sitzen am anderen Ende der Leitung und haben die gleichen Ziele.
Shareware; Registrierung: 30 DM; Autor: STC Computerservice, Äuß. Großweidenmühlstr. 8, 90419 Nürnberg; Muster von: Autor

Mathe-Tresor

Lernprogramme gibt es inzwischen reichlich. Es gibt aber nur wenige, die den wirklichen

Virenscanner gejagt, dennoch können hin und wieder einige von diesen ekelhaften Tierchen ein Territorium ergattern. Bitte meldet uns solche Vorfälle sofort.

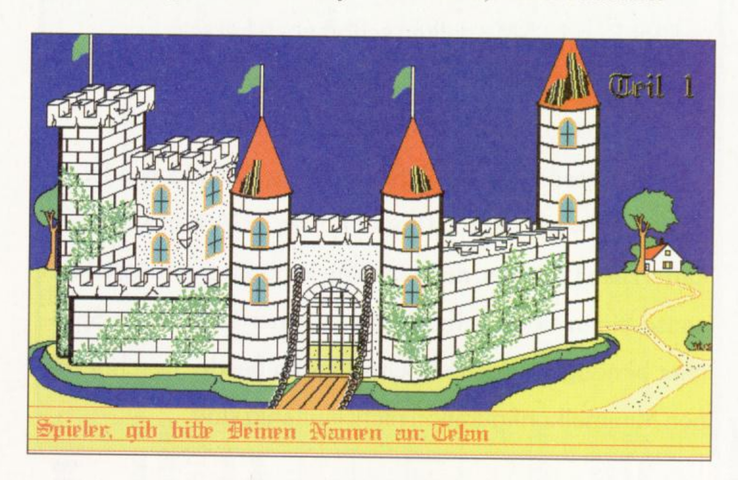
- Manche Demos laufen, manche wiederum nicht. Dieses Problem kennt wohl jeder von Euch. Das könnte aber vor allem an Euren Treibern oder auch TSR-Programmen liegen. Entfernt so viele wie nur möglich, und die Demos erfreuen sich an dem freigeschaufelten Speicher. 4 MB RAM und mind. 570 KB im unteren Bereich solltet Ihr sowieso frei haben, ansonsten sieht es für einige der Demos schlecht aus.
- Grafikfehler sind häufig auf eine inkompatible Grafikkarte zurückzuführen. Behebt dieses Problem mit einem Uni-VESA-Treiber.
- Sollte das gewählte Demo nach allen Bemühungen immer noch nicht funktionieren, liegt es wohl an Eurer rechnertypischen Konfiguration. Schickt uns dann bitte eine genaue Beschreibung aller Hardwarekomponenten Eures Rechners, und wir werden helfen, wo wir nur helfen können.
- Sind Audiospuren auf der CD, so sollte niemals der Track 1 (Datenspur) der CD abgespielt werden. Das könnte zu Beschädigungen Eurer Hi-Fi-Anlage führen.

Wanted!

Wenn Ihr immer schon einmal Eure ureigensten Programme auf einer CD veröffentlichen wolltet, dann tut Euch keinen Zwang an. Schickt uns Eure selbstproduzierten Demos, Soundtracks, Mutters Slapstickeinlagen, die Ihr auf Video gebannt habt, oder worauf Ihr sonst noch stolz seid. Wir kennen keine Hemmungen und bannen Euer Werk auf die Heft-CD.

muskeln reizen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Knappen, der am eigenen Hofe von der Entführung der Prinzessin erfährt. Kurzerhand macht Ihr Euch auf den Weg, um sie zurück ins traute Heim zu bringen. Das Spiel erinnert an den LucasArts-Stil. Mit der Maus klickt Ihr Euch durch das (etwas kurz geratene) Fantasy-Adventure. Die Vollversion mit Sounds und verbesserten Grafikroutinen läßt sich bei Mattias Schäfer für nur 10 DM bestellen. Ein zweiter Teil ist ebenfalls schon angekündigt.

Shareware; Registrierung: 10 DM; Autor: Mattias Schäfer und Team, Eugenstr. 18, 58332 Schwelm; Muster von: Autor



Falzlinie

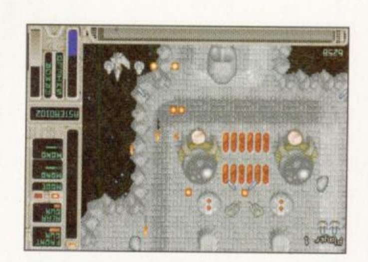
Zweck erfüllen, nämlich das Trainieren von Hirnzellen.

Für Grundschulkinder oder auch für Kinder mit Lernschwächen, eignet sich dieses Mathematik-Lernprogramm hervorragend. Verschiedene Rechenarten können spielerisch erlernt werden.

Shareware; Registrierung: 49 DM; Autor: Dr. Georg Gira, Sertürnerstr. 17, 98693 Ilmenau; Muster von: CDV

Tyrian

Ein Shoot'em-Up der Extraklasse kommt aus dem Hause Epic MegaGames. Tyrian ist ein vertikalscrollendes Ballerspiel mit guten grafischen Effekten. Ihr kämpft mit Eurem Raumschiff gegen eine Vielzahl von feindlichen Raumgleitern und Bodenstationen. Im 2-Spieler-Modus könnt Ihr mal so richtig die Fetzen fliegen lassen. Einer der beiden Spieler übernimmt dabei das wendige Kampfraumschiff, während er von seinem Wingman mit einem Bomber unterstützt wird. Vergeßt Raptor, es lebe Tyrian!



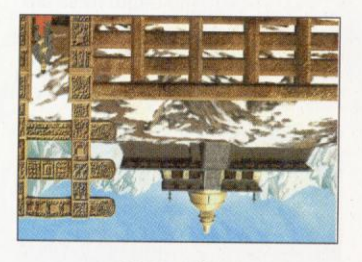
Shareware; Registrierung: 59 DM; Autor: Epic MegaGames, Postfach 102965, 50469 Köln; Muster von: Autor

Mario

Gute Jump'n'Runs sieht man auf PCs viel zu selten. Entweder der Hintergrund ruckelt wie verrückt über den Schirm, oder das Game macht einfach keinen Spaß.

Euch überlassen, schließlich ist noch kein Abenteurer vom Himmel gefallen.

Info: Sanctuary Woods



Demos(Win)

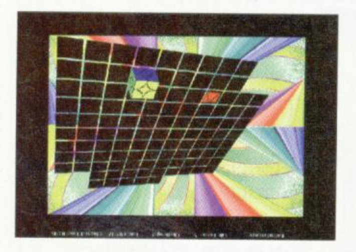
PBA-Bowling

Ich gebe mir die Kugel! **PBA-Bowling** ist eine weitere Bowling-Simulation, läuft leider nur unter Windows 95 oder Windows NT. Des weiteren müßt Ihr Eure Grafikkarte auf 256 Farben einstellen.

Info: Bethesda Softworks

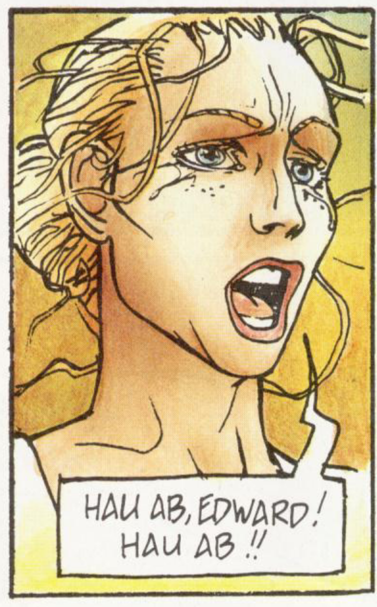
Endorfun

Versetzt Euren Körper in Trance – mit **Endorfun**, dem neuen Tüftelspiel aus dem Hause Time Warner Interactive.



Ihr steuert einen Würfel, der auf jeder Seite eine andere Farbe besitzt. Mit diesem rollt Ihr über ein dreidimensional angelegtes Gitterfeld und müßt möglichst schnell hervorgehobene Felder (Life Forces) besetzen. Das klingt einfacher als es ist, denn um ein Life-Force-Feld zu belegen, muß













Alone in the Dark 3 – Teil 10

Autoren: Alagbe/Gallie















40

Alone in the Dark 3 – Teil 10

Autoren: Alagbe/Gallie

PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

1/95

News

Techno-Trends auf CD-ROM

SAT.1 goes Multimedia

Digital in die 90er

STAR WARS

Das Abenteuer geht weiter

IMPRESSUM

Herausgeber Christian Widuch
Chefredakteur Stefan Martin Asef (sma, verantw.)
Redaktion TRONIC-Verlag, Michael Suck
Titel Star Wars © Fox Video
Layout Dirk Anhof (verantw.)
Anzeigenleitung Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25
Anzeigenverkauf & Mediaberatung Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14
TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10
Anzeigendisposition Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44
Repräsentant im Ausland GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H,
Phone: GB 071/2215462,
Fax: GB 071/2290795
Reproduktion REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel
Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue
Druck und Gesamtherstellung Druckerei Jungfer, Herzberg

EDITORIAL

Vorhang auf ...

... zur ersten Ausgabe des ENTERTAINER! Ab sofort werden wir uns in diesem Supplement all den Themen widmen, die in der Regel mit "normaler" Computerunterhaltung nichts zu tun haben. Das soll nicht heißen, daß wir an dieser Stelle den Computer außen vor lassen. Im Gegenteil: Längst verbinden sich klassische Unterhaltungsformen wie Kino und Video mit dem Computer. Über die Monitore flimmern Videoclips oder ganze Spielfilme, meist noch im Briefmarkenformat, aber zunehmend auch in Kinoqualität und fullscreen. Und auf den Silberlingen werden nicht mehr nur Audio- oder Computerdaten gepreßt – vielfach findet man schon zu den neuesten Grooves auch die neuesten Videos, und das auf einer einzigen CD.

Die großen Medienunternehmen haben gemerkt, wohin die Reise geht. Jeder will jetzt "Multimedia" machen, doch die Konzepte sind so unterschiedlich wie die Definitionen des Begriffs. Der ENTERTAINER will hier einen Überblick geben. Wir stellen neue Produkte vor und zeigen deren Stärken und Schwächen. Daneben werden wir uns verstärkt um Online-Themen kümmern, werden in CompuServe, im Internet und anderswo nach Lohnenswertem fahnden.

Auch der "Big-Screen", also das Kino samt seiner Videoverwertung, kommt im ENTERTAINER nicht zu kurz. Hollywood hat erkannt, welche großartigen Möglichkeiten der Computer im und für das Kino bietet. Bestes Beispiel: Mit den Filmen "Das Netz" und "Vernetzt" sind vor kurzer Zeit gleich zwei Großproduktionen zum Thema Computernetze in die Kinos gekommen. Und daß der Computer die Filmproduktion wesentlich verändern kann, hat als einer der ersten Star-Regisseur George Lucas erkannt. Ihm ist zu verdanken, daß die komplette Krieg-der-Sterne-Trilogie elektronisch nachbearbeitet wieder auf Video erscheint. Grund genug für uns, diesen Klassiker der Moderne zu unserem Titelthema zu machen. Alsdann: Viel Spaß beim Lesen!

INHALT

ENTERTAINER

NEWS

ALIENS, DIE VIERTE



Und immer wieder Aliens: Zwar hat **Species** nicht direkt etwas mit dem großen Scie-fi-Horror-Action-Klassiker zu tun, aber das Strickmuster kommt doch irgendwie bekannt vor. Und nicht nur das Strickmuster: Die Kreaturen, die da über die Erde hereinfallen, sehen den guten, alten Aliens des H. R. Giger doch verdammt ähnlich. Aber immerhin, die Story ist ganz witzig: Die Außerirdischen landen nämlich nicht persönlich auf der Erde, sondern beantworten lediglich den 1974 tatsächlich von Puerto Rico abgeschickten Funkspruch. Aber diese Antwort enthält einen DNS-Code, der flugs vom Wissenschaftler Xavier Fitch (gespielt von Ben Kingsley) für Retorten-Alien-Babys benutzt wird. Tja, und damit beginnt das Unheil ...

POCAHONTAS, DIE ZWEITE

Jetzt geht die Verwirrung los: Noch bevor Disney mit seinem neuen Zeichentrick-Schlager **Pocahontas** in die Kinos kommt, präsentiert **Highlight** bereits das Video. Nur, die Videofassung ist ein Realfilm! In schönen Bildern unter der Regie von Daniélle J. Suissa fotografiert, wird tatsächlich die gleiche Legende erzählt. Darin verliebt sich die indianische Prinzessin Pocahontas in einen Engländer, aber die Konventionen sind natürlich dagegen. Ein bißchen "Fackeln im Sturm", ein bißchen "Der mit dem Wolf tanzt" – und das Happy-End ist uns sicher.



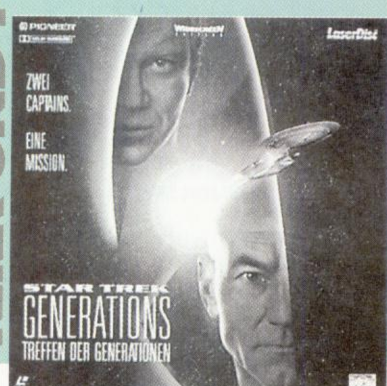
WHIGFIELD DIGITAL



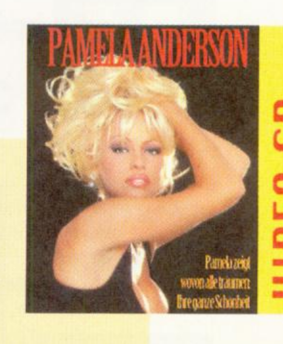
Die Dänin mit der süßen Piepsstimme steigt zu neuen stimmlichen Höhenflügen auf: Wer die kurze Karriere von **Whigfield** auf CD-ROM oder MPEG verfolgen will, bekommt vom Hersteller **Zyx** die passende CD geliefert. Neben den Hit-Videos "Saturday Night", "Another Day", und "Think of you" gibt's als besonderen Bonus noch den nagelneuen (Video-)Track "Big Time". Das ist aber noch nicht alles: Die Fans werden mit einem ausführlichen Interview und einer Komplettbiographie der blonden Künstlerin noch reich belohnt. Gut 50 Märker sind für die CD zu berappen.

KIRK UND PICARD

Das Warten hat ein Ende: Das Treffen der Generationen, repräsentiert durch den vollschlanken Captain Kirk und seinen 200 Jahre jüngeren und schlankeren Kollegen Jean Luc Picard, wird endlich auch auf Video vollzogen. **Star Trek 7** ist ein absolutes Muß für jeden Fan der Serie, auch wenn die Staffelübergabe für die "Next Generation" nicht gerade eine der besten TNG-Stories geworden ist. Im "Nexus" treffen sich Kirk und Picard über alle Zeiten hinweg und bekämpfen den Physiker Soran, der den Nexus als Paradies sieht und dafür ganze Planeten zerstört. Malcolm McDowell ist brillant in der Rolles des Soran, und die Crashszene der 1701-D gehört zur besten Szene des Films. Das reicht schon, um sich den Film genußvoll anzusehen.



BABEWATCH



Der Markt für Video-CDs boomt: Mit **Euro Video** ist nun einer der großen Anbieter ins Geschäft eingestiegen. Neben "herkömmlichen" Titeln wie **Der Mann ohne Gesicht** (Behindertendrama mit Mel Gibson) und **Die Maske** (irrer Real-Computer-Cartoon mit Jim Carrey) gibt es auch diverse Erotik-CDs, die wir schon immer haben wollten. Besonders die Fans der Knappe-Badeanzug-Serie "Baywatch" wird es freuen, daß Serienliebling Pamela Anderson auf der CD alles zeigt, was sie schon immer sehen wollten. Titel: **Best of Pamela Anderson**. Das ist geballte Intelligenz auf 55 Videominuten für 40 DM. Frei ab 16!

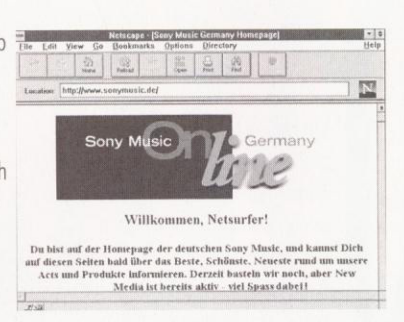


ES KANN NUR EINEN GEBEN

Christopher Lambert wird diese Rolle wohl niemals wieder los: Als **Highlander** kämpft er sich sogar durch einen dritten Teil des Klassikers. Die Story: Connor McLoud lebt zurückgezogen(!) in Marokko, als ein alter, schon vergessen geglaubter Feind wieder auftaucht. Also bekämpfen sich die beiden wie vor 300 Jahren und bieten somit viel Raum für Spezialeffekte in einer ansonsten dünnen Story. Die Video-CD, auf die der Streifen gepreßt wurde, ist vielleicht noch ein bißchen dünner. Deshalb unsere Meinung: Es kann nur einen geben – und das ist eindeutig der erste Teil der Trilogie.

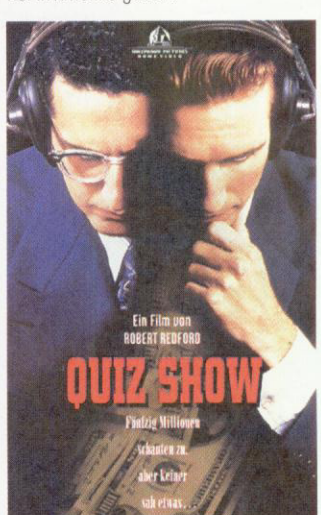
SONY IM WWW

Das werden wir uns noch genau anschauen: Ab sofort wird **Sony Music** im World Wide Web des Internets anzutreffen sein. Geboten werden sollen Tourdaten von Bands oder Musikschnipsel aktueller Titel. Als eigener Produktbereich "Sony Music Online" will der Musikgigant das Angebot dann kontinuierlich steigern. Schau'n mer mal! Hier die Adresse zum Ausprobieren: *http://www.sonymusic.de*



GAMES-SHOW UNPLUGGED

Wenn er selbst Filme dreht, sollen sie ambitioniert werden: Robert Redford machte aus einem der größten Fernsehskandale ein Lehrstück über die Geschichte Amerikas. **Quizshow** war im Kino nicht der große Renner, aber die nun erschienene Videofassung sollte man nicht verpassen. Es ist schon spannend, hinter die Kulissen einer Games-Show zu schauen, die die Kandidaten bereits vorher mit den Antworten füttert. Und warum soll es solche Verhältnisse nur in Amerika geben?

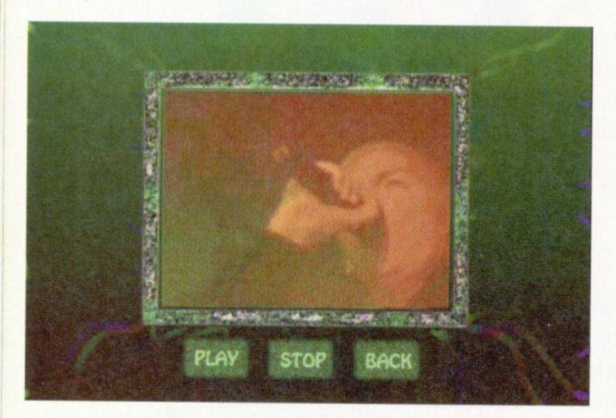


Dumpfe Beats



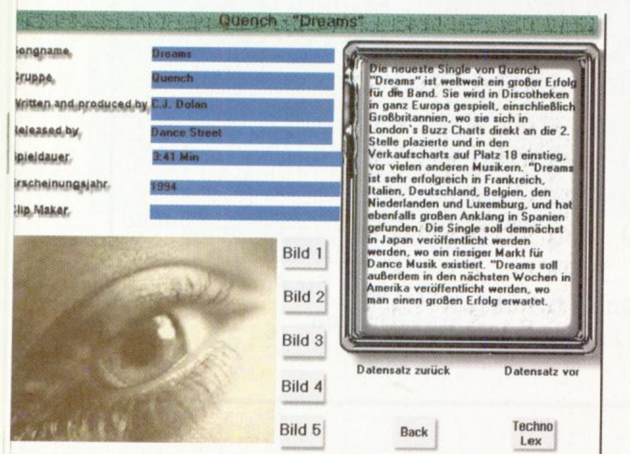
Spacig: Der CD-Player der CD kann nicht nur abspielen, sondern untermalt Baßtöne sogar noch mit Effekten

Hyper, Hyper: Scooter bringt in seinem Clip die Menge zum Kochen



Zu wenig: Das Techno-Lexikon der CD verfügt nur über wenige Stichworte und kurze Erklärungen

Informativ: Zu jeder Band der CD gibt's viele Facts und Infos



Er ist da: Der coole Techno-Sampler samt Videoclips, Lexikon und ein paar Spielereien.



KURZINFO

Titel:	Techno Trance Music CD ROM Vol. 1
Art:	Musik-Multimedia
Hardware:	mind. 486/DX33, 4 MB RAM Win 3.1, Doublespeed-Laufwerk
Hersteller:	DIAS
Label/Vetrieb:	BMG Interactive
Preis:	ca. 60 DM

Jetzt versucht sich einer der ganz großen im Multimedia-Geschäft: Bertelsmann geht online und onscreen. Musikvergnügen allein bringt's nicht mehr, dachten sich die Bertelsmänner, auf der CD ist doch noch Platz für viel mehr. Stimmt: Neben acht Audiotracks vereint die TECHNO TRANCE MUSIC CD ROM VOL 1 noch sage und schreibe zehn Videoclips und eine ganze Menge an Spielereien.

Hyper, Hyper

Aber was ist drauf auf der CD? Bekanntester Name im Bunde der Trance-Bands ist zweifellos Scooter – leider nicht mit *Endless Summer*, seinem neuesten Charthit, sondern mit seinem Einstiegserfolg *Hyper, Hyper*. Egal, das Ding ist auch nach einem Jahr immer noch zum Abtanzen. Die anderen Bands sind vielleicht nicht so populär im Mainstream, aber die Techno-Fans werden Bescheid wissen. Neben Scooter tummeln sich also noch Math u Matix, Quench, Mea 'lo Mania, Spacefrog, Steve Mason, die Siamese Twins und Orange Juice auf den Audiospuren. Und damit die Musik richtig Spaß macht, sind zu jedem der Audiotracks auch gleich die Videoclips dabei. Die werden sogar noch um zwei zusätzliche Clips ergänzt: Rames und T & M wollen noch mit ihren Werken gesehen werden.

Da letztere aber nicht mit Audiotracks auf der Sammlung vertreten sind, gibt's den Sound nur im Clip – und da grooven nur die dumpfen Beats, von Höhenklang keine Spur.

Bleibt also nur der optische Genuß und die Spielereien, die das Hauptmenü noch so anbietet. Da wäre zum Beispiel das Techno-Lexikon, das den Namen kaum verdient hat. Zu einsilbig und kurz sind die Infos zu den Stichworten. Mehr als gut zwei Dutzend Einträge gibt es ohnehin nicht. Was soll das also? Ähnlich geringen Unterhaltungswert haben die "Techno-Puzzles", quasi ein Abklatsch des Bravo-Starschnitt. Die Puzzles sind allesamt viel zu unübersichtlich, die einzelnen Puzzle-Teile liegen sogar zum Teil übereinander und sind damit gut versteckt. Abgesehen davon sind die Puzzles gähnend langweilig.

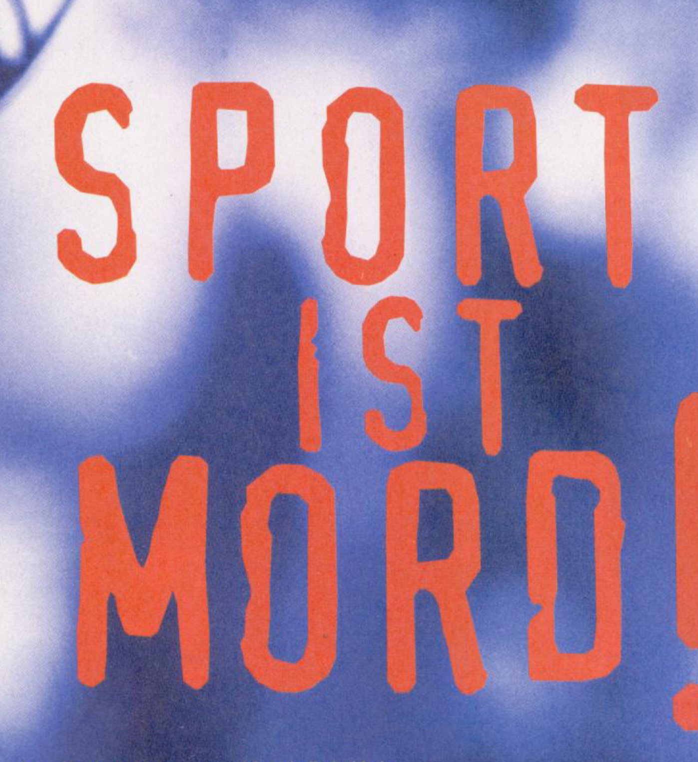
Wirkliche Abwechslung ins dröge Multimedia-Einerlei dieser CD kommt nur durch den Menü-Punkt *Techno-Infos*. Hier gibt es endlich den Stoff, den die Fans schon immer wissen wollten. Facts zu den Bands, ihre Entstehung, ihre Discografie und sogar ein paar Appetizer für die nächste Zukunft werden preisgegeben. Ein netter Service, der allerdings im Design und Umfang noch ein bissel besser werden sollte.

In den Kinderschuhen

Man muß BMG aber zugute halten, daß sie sich mit dieser CD auf neues Terrain wagen. Wenn aber die Musikfreaks auf Dauer zugreifen sollen, muß spätestens ab der "Vol. 2" mehr geboten werden. Interview-Videos, besserer Sound bei den Clips und mehr Gespür für Design gehören schon dazu, um eine Multimedia-CD so richtig interessant zu machen. Die erste Ausgabe der Techno-CD-ROM ist in vielen Teilen einfach noch zu sehr Stückwerk. Gute Ansätze sind erkennbar, aber die Ausführung ist doch stellenweise arg zurückgeblieben. Man nehme den "interaktiven CD-Player": Der tut nichts anderes, als die Audiotracks abzuspielen. Und dazu darf der Benutzer dann auf seiner Tastatur ein paar WAVs abspielen.

Als Multimedia-CD steckt die Techno-CD-ROM von BMG noch in den Kinderschuhen, als Sampler ist das Teil sein Geld wert. ❏

Michael Suck

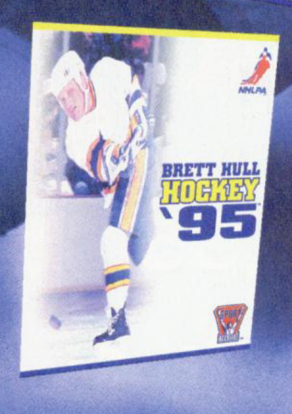


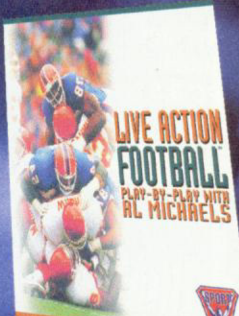
Zugegeben: American Football, Eishockey und Baseball sind kein Kinderspiel. Doch statt blauer Flecken, Bänderdehnung, Schweiß und Muskelzerrungen genießen Sie zu Hause actiongeladene Spannung, faszinierenden Spaß und amerikanischen Sport der Sonderklasse. Hardball 4, das wirklich perfekte Baseballspiel. Unnecessary Roughness '95, Profi-Football mit über 1400 Stars der amerikanischen Profi-Liga NFL. Brett Hull Hockey '95 mit den Helden der NHLPA. Die äußerst reale Simulation Live Action Football mit digitalen Videosequenzen, die einer Live-Übertragung in nichts nachstehen. Für alle, die gewinnen wollen, gibt es ab sofort die Herausforderung American Sport auf PC CD-ROM und auf PC. Alle Spiele haben ein deutsches Handbuch. READY, STEADY, GO mit den amerikanischen Superspielen!

Hotline: Dienstag und Donnerstag, 15–18 Uhr, 040 / 278 55 306

HARD BALL 4

UNNECESSARY ROUGHNESS '95





Nur PC CD-ROM








BASEBALL AT IT'S BEST!


PROFI-FOOTBALL HAUTNAH!


HART AN DER BANDE!


WIE EINE LIVE-ÜBERTRAGUNG!

WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT

TRONIC's Bazar



shopping on cd-rom

Weitere Angebote auf der Heft-CD

Weihnachten kommt immer näher!

Top-Hit 1:



Legend of Myra *PC 3,5* & Eco Quest *PC 5,25*

24,95

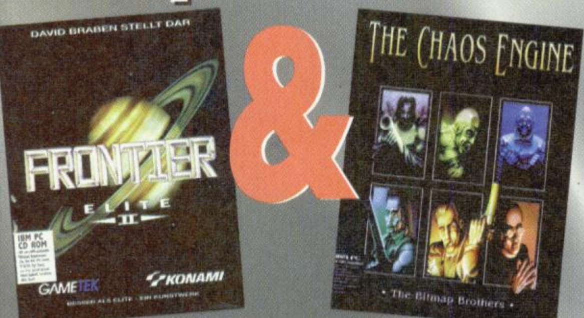
Top-Hit 2:



Hexuma *PC 3,5* & Ragnarok *PC 3,5*

24,95

Top-Hit 3:



Frontier Elite II *PC 3,5* & The Chaos Engine *PC 3,5*

29,95

Top-Hit 4:



Hired Guns *PC 3,5* & The incredible Machine *PC 3,5*

29,95

Top-Hit 5:



Iron Assault *CD-ROM* & Whale's Voyage *CD-ROM*

99,00

Top-Hit 6:



Legend of Kyrandia 3 *CD-ROM* & Hand of Fate *CD-ROM*

99,00

Top-Hit 7:



Yo! Joe! *PC 3,5* & Sim Ant *PC 5,25*

24,95

SO GÜNSTIG WIE NOCH NIE

Bitte benutzt die Bestellkarte im Heft oder ruft an unter 05651/979618 Lieferung solange der Vorrat reicht!

Für 1997 hat er die Fortsetzung der erfolgreichsten Science-fiction-Trilogie aller Zeiten angekündigt. Doch schon jetzt macht Regisseur George Lucas dem Warten ein Ende: Völlig generalüberholt kommt Star Wars nun in die Videotheken.



Gefangen: Prinzessin Leya (rechts) in den Händen von Darth Vader (Mitte)

WAS IST THX?

THX steht für "Tomlinson Holman's Experiments" und ist eine Entwicklung von George Lucas' Firma ILM. Hilman war ursprünglich Tontechniker bei Lucas und definierte neue Spezifikationen für Raumakustik, quasi als Weiterentwicklung von Dolby Surround. THX wird in Kinos digital verarbeitet, als Ableger für Videos gibt es sogar das "Home THX Audio System". Der Vorteil dieser Technik: Die komplette Klangfarbe eines Tons oder einer Effektsequenz wird auf insgesamt fünf Lautsprecher durch digitale Prozessoren verteilt und soll den Zuschauer mit seinem Sound "einhüllen". THX ist also keine akustische Produktions-, sondern Abspieltechnik. Einzige Voraussetzung: Die Tonquelle muß bestimmte Mindestanforderungen im Geräuschspannungsabstand und anderen akustischen Merkmalen erfüllen.

Es dürfte wohl kaum einen Fan dieses Genres geben, der noch nicht die Abenteuer um Luke Skywalker und seine Freunde im Kino, auf Video oder im Fernsehen gesehen hat. Gut ein halbes dutzendmal liefen die drei Teile der Saga allein im Fernsehen. Warum also nun die erneute Videopremiere? Die einfache Antwort: Die Filme waren technisch einfach nicht mehr fit für die Neunziger. Dabei war Krieg der Sterne, der erste Teil der Trilogie, im Jahr 1977 eine wahre Revolution in puncto Bildtechnik, Sound und vor allem Trickeffekte. Es hagelte verdientermaßen Oscars, und ganze Generationen von SF-Filmen mußten sich fortan an dem Standard messen lassen, den George Lucas gesetzt hatte.

Der Erfolg im Kino bedeutete seinerzeit auch den Durchbruch für die beteiligten Schauspieler. Lucas setzte nämlich nicht auf bekannte Stars, sondern heuerte unter anderem den damals noch ziemlich unbekannten Harrison Ford an. Seine Rolle als Weltraum-Pirat Han Solo, der sich (im zweiten Teil) sogar einfrieren lassen muß, machte den Mimen zum Weltstar.

Der Durchbruch

George Lucas hatte aber nicht nur die Schauspieler in neue Dimensionen befördert, sondern gab auch der ganzen Sparte von Science-fiction-Filmen einen neuen Erfolgsschub. Bestes Beispiel: STAR TREK wurde nachweislich nur deshalb 1980 als Kinofilm produziert, weil STAR WARS den Weg ebnete. Paramount hatte ursprünglich vor, die Enterprise ab 1980 wieder als Serie zu starten.
Die Faszination von STAR WARS ist aber nicht unbedingt rational zu erklären. Denn so aufwendig auch die Trickeffekte sind, so simpel ist die Story: Da gibt es im Weltraum die Rebellen (allen voran Luke Skywalker), die gegen "Das Imperium" des Darth Vader kämpfen, eine bösewichtige Figur in schwarzem Helm und Leder. Die Hatz zwischen Rebellen und Imperiumstruppen endet im ersten

Star Wars:

Die Rückkehr des Imperiums

Der zweite Teil: Die "Walker" greifen die Basis der Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth an

Teil mit der Vernichtung des "Todessterns", einer ultimativen Waffe des Imperiums. Im zweiten Teil erkennt Luke Skywalker die Macht (der Magie) und muß erkennen, daß Darth Vader sein Vater ist. Doch erst im dritten Teil kommt es zum Showdown zwischen Luke, Darth und dem oberbösen Imperator.

Die Macht der Bilder

STAR WARS bietet damit ein bißchen menschliches Drama, viele Helden und vor allem Action, Action, Action. Und damit die auch noch im nächsten Jahrtausend in brillanten Bildern über die Monitore und Fernseher flimmert, gab George Lucas im Oktober 1994 den Startschuß für die Generalüberholung der Trilogie.

Zunächst kümmerten sich die Experten von "Industrial Light & Magic", der Effektfirma Lucas', um die Aufbereitung der bald 20 Jahre alten Masterbänder. Diese wurden komplett digital eingelesen und vom "Supermaster" bis hin zur Kopie auf die VHS-Kassetten digital weitergereicht. Satte Farben, höchste Konturenschärfe und bester Kontrast

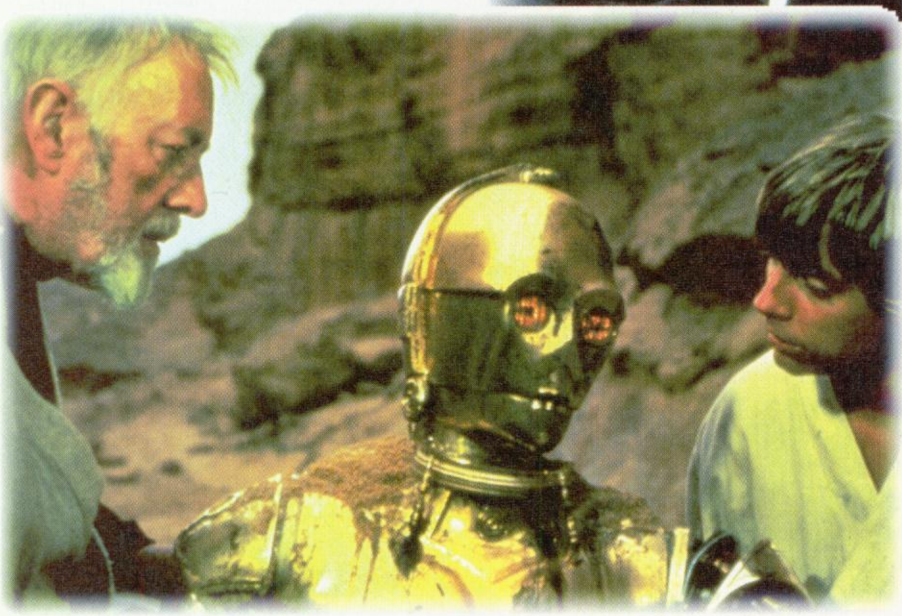
STAR WARS FACTS

Den KRIEG DER STERNE, DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK und DIE RÜCKKEHR DER JEDI-RITTER sahen allein in Deutschland **15.900.000 Kinobesucher**, das weltweite Einspielergebnis liegt bei **1.200.000.000** Dollar. Alle drei Teile haben eine Gesamtlänge von **361 Minuten**, erhielten **11 Oscars** und riefen einen Merchandising-Boom mit über **200 Fan-Artikeln** hervor, die bislang nochmals gut **2.900.000.000** Dollar einbrachten.

Der Pirat und die Schöne: Han Solo (Harrison Ford) verfällt der Prinzessin (Carrie Fisher) erst im dritten Teil



Krieg der Sterne 1: Blechkumpel C3PO zwischen Alec Guinness (links) und Mark Hamill (rechts)



sind das Ergebnis dieser Arbeit. Den Technikern von ILM gelang dies nur durch den Einsatz neuester Digitalrecorder, die im Vergleich zu herkömmlichen analogen PAL-Bändern ein doppelt so gutes Signal liefern.
Schwieriger war allerdings die Nachbearbeitung des Tons. Zwar war KRIEG DER STERNE der weltweit erste Film, der in Dolby-Surround-Technik präsentiert wurde, doch selbst die im Safe liegenden Original-Masterbänder wiesen bereits Kratzer und Störgeräusche auf.
Daß die Filme jetzt wieder klingen, als sei man selbst in der Weltraumschlacht dabei, und das noch realistischer als damals, ist nur der Detailarbeit der Fox-Studios zu verdanken.

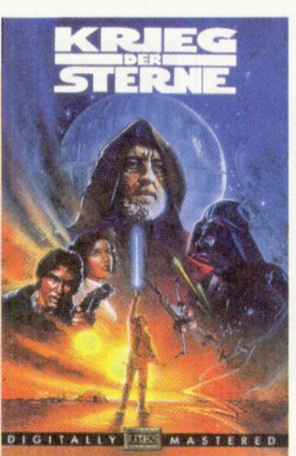
Digitale Feinarbeit

Zunächst wurden alle verfügbaren Kopien nach störungsfreien, möglichst originalgetreuen Tonpassagen abgesucht. Diese wurden digital herausgefiltert und für das neue Masterband wieder aneinandergefügt. Und aus dem alten Dolby-Surround-Signal wurden elektronisch für den superbombastischen THX-Sound abgemischt (siehe Kasten). Weit größere Schwierigkeiten gab es aber noch für die deutsche Synchronisation. FOX VIDEO DEUTSCHLAND sichtete alle europäischen Kopien der Serie in Berlin und sondierte brauchbare Effekt- und Tonpassagen. Danach wurden alle Klänge ebenfalls wieder digital eingespielt und am Computer renoviert. Wer sich jetzt die remasterte Videoversion in der deutschen Fassung anhört, wird die Dialoge wie damals im Kino in bester Qualität genießen können. Oder sogar noch besser: Um die asthmatische Stimme aus Darth Vaders Atemgerät noch bedrohlicher zu machen, wurden am Rechner noch zusätzliche "Kettensägen-Effekte" eingefügt ... ❑

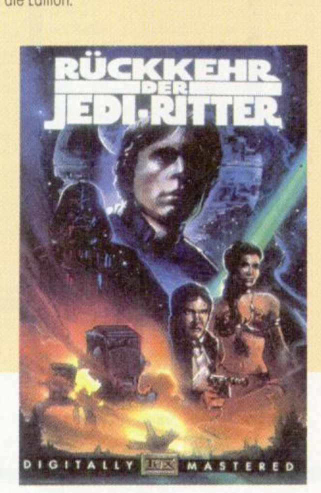
Michael Suck

DIE STAR-WARS-EDITIONEN

Fox-Video bietet drei Komplettditionen der STAR-WARS-Reihe an: Die ersten beiden kosten je Paket 99 DM und enthalten die remasterten Versionen entweder im Fernsehformat oder als Wide-Screen (schwarze Balken). Einzeln kostet jeder Teil 35 DM. Für Sammler gibt es darüber hinaus die COLLECTOR'S EDITION. Sie enthält neben den drei Wide-Screen-Versionen voraussichtlich noch die jeweiligen "The Making of..."-Kassetten, dazu gibt's Szenenfotos und Drehbücher, und das alles in einer "Flightrecorder"-Blechbox. Dieser Umfang hat seinen Preis: 300 DM kostet die Edition.







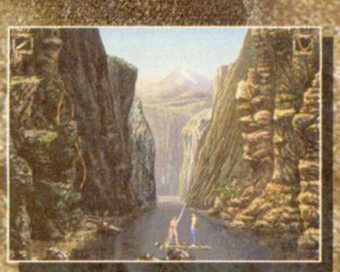
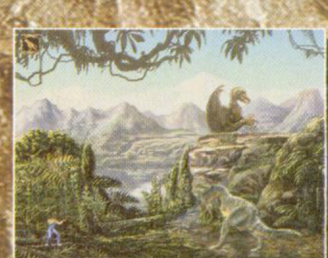
BERMUDA SYNDROME

EINE NEUE DIMENSION DES ACTION ADVENTURES

über bermuda-dreieck abgeschosssen - stop -
eingeborenen-angriff abgewehrt - stop
nettes girl gerettet - stop - alles ok
trotzdem merkwürdig - was zum teufel
machen all die dinosaurier hier...

... letzter Eintrag Pilot J.J.Thompson ...
(Peterson Air Base Atlanta)...19.6.1942...




Windows '95 ist ein eingetragenes Markenzeichen von Microsoft Deutschland

- Über 250 Einzelszenen, gespickt mit vielen Rätseln
- Vier große Welten:
Dinosaurierwelt · Unterwasserwelt · Höhlenwelt · Die vergessene Stadt
- über 70 Feinde, in feinstem 3D gerendert
- aufwendig gestaltete Zwischensequenzen
- orchestraler Soundtrack
- Internet: http://www.musicpark.com

FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1



His-Story: Der interessante Abriß aus der Geschichte des Senders ist mit vielen Videos ausgestattet



Dabeisein ist alles: Hier gibt's alle wichtigen Adressen für Zuschauer und Kandidaten

Die Werbung macht's: Auf der CD sind die besten Spots aus den Werbe-Breaks

KURZINFO	
Titel:	SAT. 1 – Näher dran am Fernsehen
Art:	Fernseh-Multimedia
Hardware:	mind. 486/DX33, 8 MB RAM, SVGA, Win 3.1 oder Apple Macintosh
Hersteller:	Kabel New Media
Label/Vetrieb:	SAT. 1
Preis:	15 DM

Frolic sei Dank

Neues aus der wundersamen Welt der Werbung: SAT.1 verramscht eine CD, die weit besser ist als die multimediale Konkurrenz.

Natürlich riecht das verdammt nach Eigenwerbung: Ein Privatsender, der ohnehin nur auf die Quote schielt und auf Werbemillionen hofft, wird doch nicht etwa ein selbstkritisches Produkt über das eigene Haus veröffentlichen? Hat er auch nicht. Was SAT.1 aber durchaus ehrenhaft produziert hat, ist eine ebenso umfang- wie abwechslungsreiche Reise durch den etwas anderen Sender aus Mainz. Vielfältige Promotion hat die SAT.1 – NÄHER-DRAN-AM-FERNSEHEN-CD bislang zwar nicht erfahren, aber, immerhin, am Glücksrad kriegen wehr- und glücklose Kandidaten hin und wieder eine der CDs in die Hand gedrückt.

Viele Schmankerl

Dabei braucht sich die CD wirklich nicht hinter der multimedialen Konkurrenz zu verstecken. Geboten wird doch immerhin allerhand von dem ersten Privatsender Deutschlands. In einem eigenen Menüpunkt eröffnet sich dem Betrachter eine Zeitleiste von 1984, der Gründung des Senders, bis hin zu den Ausblicken 1996, wenn die neue Zentrale in Berlin einzugsfertig ist.
Und wie sich das für ein echtes Multimedia-Produkt gehört, wird diese Zeitreise nicht nur mit Text und Bild ausgestattet, sondern auch mit Videos in Hülle und Fülle. Es sind schon ein paar Schmankerl bei diesen Videos dabei, so zum Beispiel die Moderatoreneröffnung zu SAT.1 erster Frühstückssendung. Oder etwa die erste Nachrichtensendung von 1984, die gezielt die paar unverdrossenen Kabelhaushalte begrüßte, die zu diesem Zeitpunkt schon am Netz hingen.

Pleiten-Parade

Doch nicht die Nostalgie soll sich beim Betrachter und Leser breitmachen, SAT.1 versucht sich ja als moderner, zukunftsweisender Privatsender mit dieser CD zu profilieren. Also darf man einen Blick auf die aktuellen Stars und ihre Lebensläufe werfen. Mit ein bißchen Glück trifft man einen dieser SAT.1-Helden dann sogar in der "Pleiten, Pech & Pannen"-Kategorie wieder, in der die Jokes hinter den Kulissen erstmals als Quicktime-Videos veröffentlicht werden. Oder man stöbert ein bißchen im Programmschema des Senders, einem der Herzstücke der CD. Da kann es sich sogar Fred Kogel, der frisch vom ZDF eingekaufte Unterhaltungschef von SAT.1, nicht nehmen lassen, eine persönliche Ansprache an die Zuschauer zu halten. Stimmt, das stinkt dann wirklich ganz gewaltig nach Eigenlob, aber immerhin erfährt man unter dieser Rubrik, daß "Voyager" nun endlich bald auf Sendung geht. Es ist schon erstaunlich, mit wieviel Sorgfalt SAT. 1 seine Programm-CD auf die Beine gestellt hat. Die Menüführung ist sauber und durchdacht. Selbst ein ahnungsloses Klicken auf ein Bildchen, bei dem man nicht weiß, ob man das dazugehörige Video auch wirklich sehen möchte, kommt kaum vor: Nähert sich der Mauszeiger dem Bild, wird erst eine kurze Erklärung eingeblendet. Viele andere Multimedia-CDs, die für weit mehr Geld verkauft werden und Themen wie "Unserer grüner Garten" aufbereiten, sind in puncto Professionalität der SAT.1-CD deutlich unterlegen. Und die Eigenwerbung in diesem Produkt kann man bei diesem günstigen Preis ganz gut verschmerzen. Bezahlt wird die CD ohnehin durch eisernes Sponsoring und Werbespots auf dem Silberling – Frolic sei Dank! ❑

Michael Suck

Bei dem Gehalt kann man strahlen: Harald Schmidt, der neue Star bei SAT.1

ES KANN NICHT NUR EINEN GEBEN: EIN ANTI-HIGHLANDER AUF ABWEGEN

Nur für PC CD-ROM

Auf diesen Helden hat die Welt gewartet: Archibald Applebrook, Büchereiangestellter einer winzigen Stadt in Schottland, Retter aller verfolgten Bücherwürmer und Inhaber des großen Verdienstkreuzes der Karteikarten-Schreiber.
Bis zu dem Tage, da er ein uraltes Expeditionstagebuch findet. Zusammen mit der hübschen Reporterin Melanie Mockingbird, macht er sich auf die Suche nach einer geheimnisvollen Stadt im Vulkan. Ein Antiheld im Schottenrock, der mit allem geizt – nur nicht mit Humor. Denn irgendwie kommt alles anders: Fast jeder entpuppt sich als Agent, fast jeder kennt nur sein eigenes Ziel, und Archibald muß natürlich, wie das nun mal so ist, die Welt ganz alleine retten!





PC (SVGA 256 Farben)

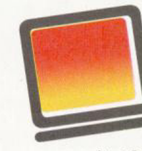
PC (SVGA 256 Farben)

Archibald Applebrook ist ein Comic-Abenteuer im klassischen 2D-Stil. Voller verrückter Ideen, Animationen, abgedrehten Soundeffekten, durchgeknallten Dialogen und höchst erstaunlichen Musikstücken.

Bit für Bit eine Attacke auf die Lachmuskeln.

Features:

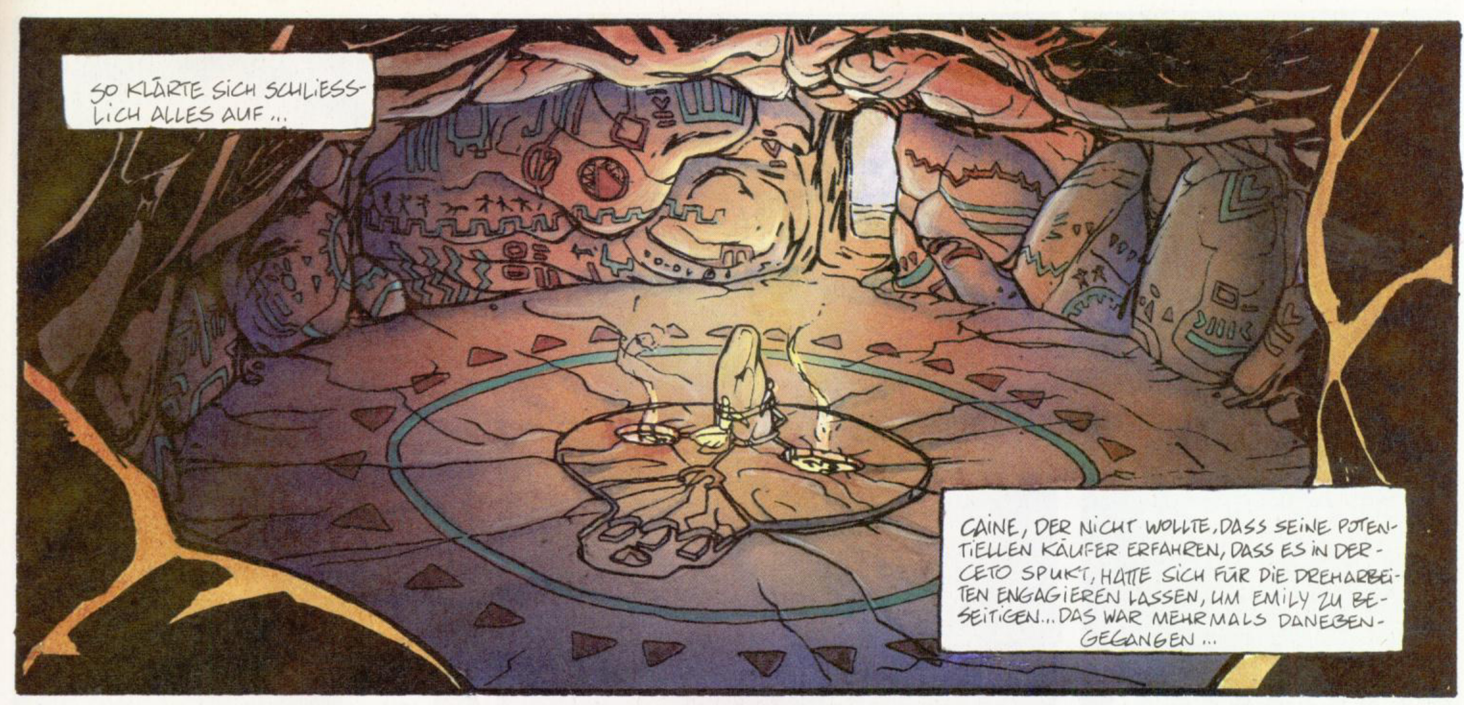
- über 65 bildschirmfüllende Super-VGA-Grafiken in brillanter Qualität
- jede Menge Soundeffekte, Dialoge, Musikstücke und Geräusche
- ein Riesen-Aufgebot an hervorragenden Comic-Animationen
- alle Dialoge vollständig mit digitalisierter Sprache ausgestattet
- Introfilm im Comic-Stil, Länge 2 Minuten



SOFTWARE 2000

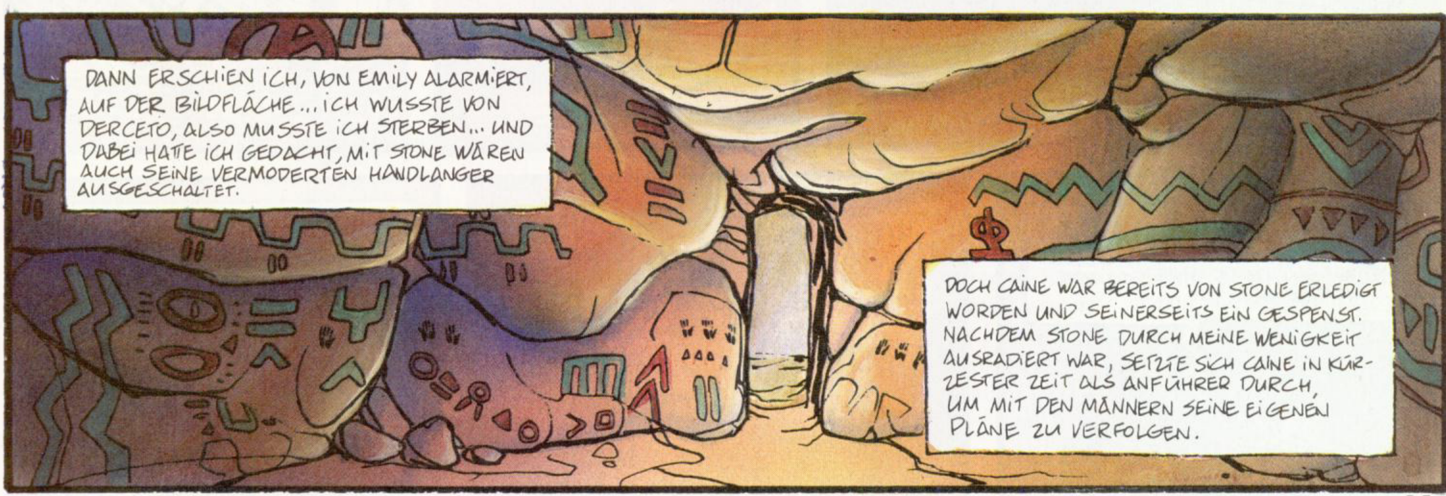
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23









39



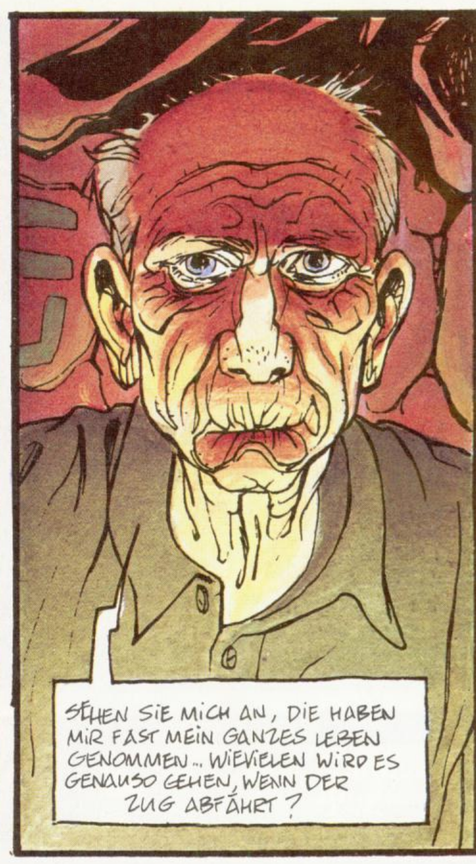
41

Alone in the Dark 3 – Teil 10

Autoren: Alagbe/Gallie



















Alone in the Dark 3 – Teil 10

Autoren: Alagbe/Gallie

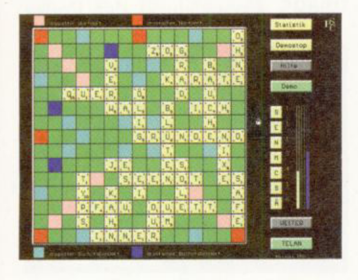
Fortsetzung folgt

für Speicherbausteine oder auch die Assembly-Party 95 auf dem Programm.

Freeware; Autoren: Thomas Peter, Timm Spengler, Wriezener Str. 41, 13359 Berlin; Muster von: Autor

Scrabbel

Die gelungene Computerversion des bekannten Brettspiels "Scrabble" wartet mit einer Reihe von nützlichen Funktionen auf. Zum einen kann nun, sofern man möchte, auf menschliche Gegenspieler verzichtet werden, zum anderen bietet die Computervariante die Möglichkeit einer Wörterbuch-Erweiterung. Sollte man mal keine Freunde zur Hand haben, bietet die Vollversion als zusätzliches Feature die Niveauanpassung des künstlichen Rivalen (siehe doc-Datei im Verzeichnis). Mit dieser läßt sich ein Schwierigkeitsgrad zwischen 1 und 350 einstellen. Ansonsten können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Heiko Tietzes Programm kann sich durchaus sehen und vor allem spielen lassen.



Shareware; Registrierung: 30 DM; Autor: Heiko Tietze, Karl Wetzelstr. 82, 07549 Gera; Muster von: Autor

Schloß Dunkelstein

Was uns Mattias Schäfer und seine Crew hier abgeliefert haben, wird mit Sicherheit Eure Lach-

Bonusspiel

PCS-Pinball & mehr

PCS-Leser machen mehr als nur spielen. Das Programmierteam Virtual Technologies möchte in der Sharewareszene Fuß fassen und hat einige interresante PC-Versionen von "vergessenen" Kultspielen neu aufgelegt. Unter anderem auch einen Flipper, der sich die PC Spiel zum Thema genommen hat. Wer mehr über die junge Sharewareschmiede erfahren möchte, liest den Artikel auf Seite 46.

Demos (DOS)

Zoop

Was Viacom da mit **Zoop** in wenigen Wochen auf den Markt bringen wird, kann man mit Worten kaum beschreiben; man muß es gespielt haben. Kein Problem, wir haben Euch das Demo kurzerhand auf die CD gepackt. Dennoch sollte man ein paar Worte über diesen neuen Süchtigmacher verlieren.

Der Spieler steuert ein Dreieck und schießt damit auf sich ständig vermehrenden und auf die Mitte des Schirms zusteuernden Kästchen, Trichter und anderen Symbole, um deren Eindringen in besagtes Zentrum zu verhindern. Zu dumm, daß die alle unterschiedliche Farben haben und



Falzlinie

Look. Steuert Eure kampfstarken Einheiten (Panzer, etc.) über ein groß angelegtes Spielfeld. Die



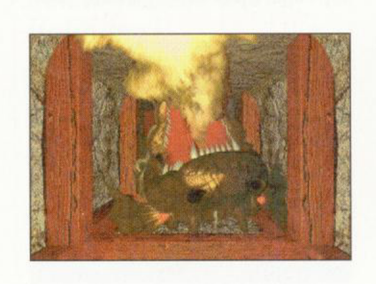
Gegner sollten mit ausgeklügelten Zügen ins Jenseits befördert werden, sonst wird Euer Imperium schnell von der Bildfläche verschwunden sein.

Info: Software 2000

Stonekeep Slideshow

Endlich mal wieder ein richtig gutes Rollenspiel mit ausgezeichneter Atmosphäre. Die Slideshow solltet Ihr als kleines Appetithäppchen ansehen.

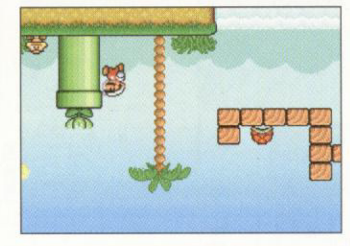
Info: Interplay



The Riddle of Master Lu

Ein Adventure der besonderen Art erwartet Euch mit **The Riddle of Master Lu**. Wie es der Titel schon vermuten läßt, spielt sich das Geschehen irgendwo in fernöstlichen Ländern ab. Ihr steuert einen Forscher, der zunächst einmal den Zugang zu einem mysteriösen Tempel erlangen soll. Wie Ihr das anstellt, ist

Mario ist ein Beispiel dafür, daß man auch mit geringem Speicherplatzbedarf ein einigermaßen angenehmes Jump'n'Run auf die Bühne bekommt. Vorbild der PC-Variante ist natürlich das Original vom Super NES.

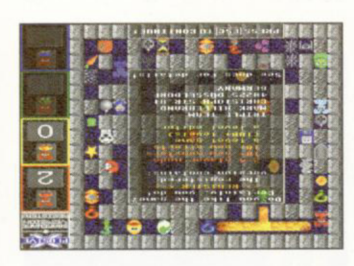


Shareware; Registrierung: 15 US-Dollar; Autor: Chaos Software, 9889 South St. Rd., LeRoy, NY 14482; Muster von: Autor

Xplosive

Ziel des Spiels ist es, eine von Level zu Level fieser werdende Monsterhorde mit Bomben zu zerbröseln. Gespielt wird dabei mit zwei Hasen (zwei Spielern), die ihre Bomben innerhalb eines Labyrinths plazieren sollten, ohne sich selber in die Luft zu jagen. Erinnert stark an Dynablaster auf dem Game Boy.

Shareware; Registrierung: 10 US-Dollar; Autor: Triple Team, Christophstr. 81, 40225 Düsseldorf; Muster von: Autor



Baryon

Ein weiteres Shoot'em-Up, diesmal von The Game Factory. Wie auch bei Tyrian manövriert Ihr

nur vernichtet werden können, wenn das Dreieck selbst diese Farbe annimmt.
Info: Viacom

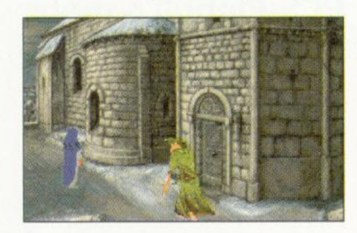
Bleifuß

Ein absoluter Hammer in Sachen Rennsport-Simulation. Die atemberaubend schnelle Grafik sorgt für einen ernstzunehmenden Konkurrenten für Need for Speed, jedoch setzt Ihr Euch bei Bleifuß in phantasievoll gestaltete Karossen.
Info: Virgin



Time Gate

Das neueste Adventure aus dem Hause Infogrames präsentiert



sich im guten alten Alone-in-the-Dark-Stil. Ihr übernehmt die Rolle eines Mönchs und müßt, unter ständigem Perspektivwechsel leidend, einige handgreifliche Prügelpassagen bewältigen. Die atmosphärische Grafik wurde exzellent in Szene gesetzt.
Info: Infogrames

Caesar 2

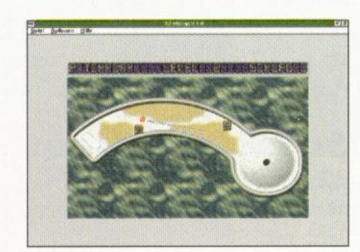
Wer schon immer mal eine echte römische Stadt errichten wollte,

str. 19, 96049 Bamberg; Muster von: CDV

Shareware(Win)

TZ-MiniGolf

Endlich gibt es auch eine Minigolf-Windows-Variante aus dem Shareware-Bereich. Auf den grafisch ansprechenden Bahnen dürft Ihr mit bis zu vier Personen antreten. Die Hindernisse wurden so geschickt angelegt, daß eine steigende Suizidgefährdung der Spieler nicht auszuschließen ist.



Shareware; Registrierung: 48,90 DM; Autor: Thomas Zeh, Wriezener Str. 41, 13359 Berlin; Muster von: CDV

GameLine

Suicide DiskMag Issue #9

Von Thomas Peter und Timm Spengler stammt dieses Disk-Magazin. Wählt einfach die gewünschte Rubrik, und schon geht es los. Dabei stehen Themen, wie Win95, Entwicklung der Preise



Falzlinie

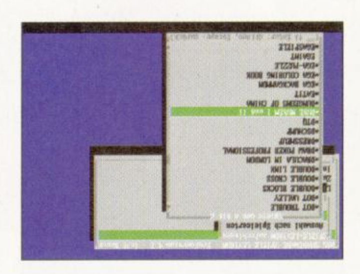
Euren Fighter durch unzählige feindliche Geschwader und müßt, wie auch bei allen anderen Spielen gleicher Machart, dem ungesunden Kugelhagel ausweichen. Zwei Raumgleiter stehen Euch zur Verfügung, wobei jedes ein unterschiedliches Waffensystem besitzt.



Shareware; Registrierung: 34,95 US-Dollar; Autor: The Game Factory, 30 Cottage St #2, New Haven, CT06511-2570; Muster von: Autor

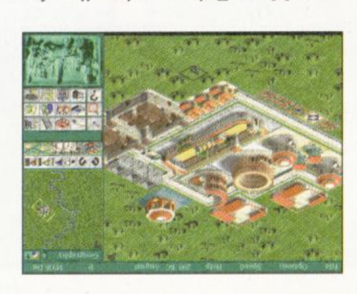
Das Shareware-Spiele-Lexikon

Ihr habt den Überblick über die Auswahl an Shareware-Programmen verloren? Kein Problem! In



der Vollversion des Nachschlagewerks sollen fast alle Sharewarespiele eingetragen sein. Die Suche nach einem bestimmten Titel wird durch die Unterteilung in Rubriken unterstützt.
Shareware; Registrierung: 49 DM; Autor: Gaby Bauer, Fischer-

der ist mit **Caesar 2** bestens bedient. Von Söldnerbaracken bis



zum Mega-Zirkus steht alles für den Aufbau bereit. Doch vergeßt die Straßen nicht, sonst klappt es mit den Handelswegen nicht. Caesar 2 ist ein grafisch sehr gut aufgemachtes Strategiespiel für lange Nächte.
Info: Impressions

FIFA '96

Die Referenzserie für die Fußballfans der ganzen Welt wird fortgesetzt. In der 96er Version des Klassikers von Electronic Arts kommt erstmals die Virtual Stadi-

um Technologie zum Einsatz. 3D-Grafik, sowie spielbezogene Steuerung des Sounds sind die herausragenden Features der neuen Engine. Aber auch sonst hat sich bei dem Spiel einiges geändert. Am besten, Ihr seht es euch selbst einmal an.
Info: Electronic Arts

Space Marines

Space Marines ist ein Strategiespiel im bekannten Battle-Isle-

Auf einen Blick

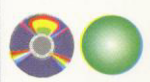
Cyberpuck



Sport, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: Topware

Futuristische Eishockey-Variante in dreidimensionaler Umgebung, bei der ein Puck mittels Hovercraft über das Spielfeld gejagt wird und ins gegnerische Tor geschossen werden muß. Im (Netzwerk-)Mehrspielermodus kommt richtig Spaß auf. Empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



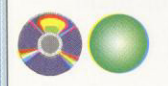
Monats-CD-ROM Oktober 1995



Shareware-Kompilation, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV Software GmbH

Neben über 900 Shareware-Programmen für DOS, OS/2 und Windows aus den Bereichen Spiel und Anwender bietet die Monats-CD-ROM zwei Knobelspiele als Vollversionen: Orango und Magragon. Lohnt sich.

Systemanforderungen:
386 SX 25, 2 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



Englisch



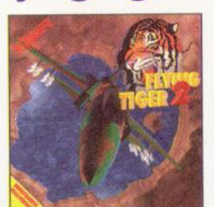
Lernprogramm, 39,95 DM, Hersteller: Ikarus, Muster von: CDV Software GmbH

Anfänger und Fortgeschrittene werden bei diesem Sprachlernprogramm auf ihre Kosten kommen. Der integrierte Wortschatz der 13. Klasse ist Grundlage. Das Wörterbuch ist erweiterbar, die Sprachausgabe in Deutsch und Englisch.

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



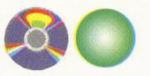
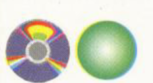
Flying Tiger 2

Ballerspiel, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: Topware

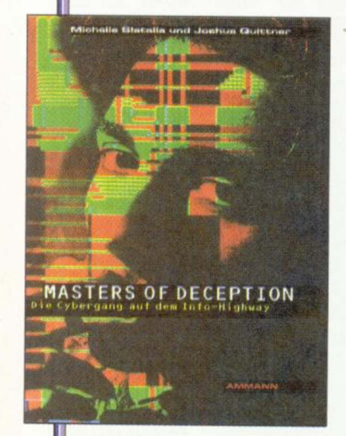
Ein oder zwei Spieler ballern in einem "High-Tech-Jet" alle möglichen Fluggegner ab. Laut Anleitung läßt sich Flying Tiger 2 auf die "eigenen Bedürfnisse einstellen". Wir hatten nach dem Test das Bedürfnis, dieses Produkt schnellstens wieder zu löschen.

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA

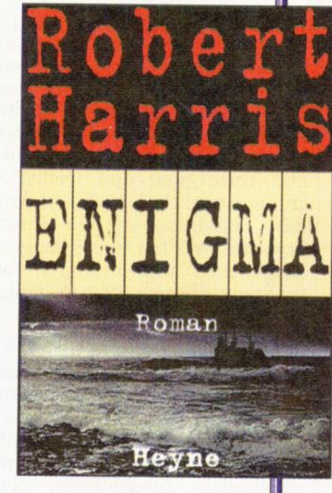



Toms Bücherkiste

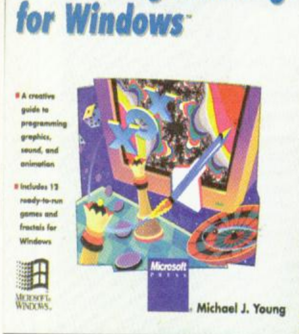




Masters of Deception (MOD) heißt die Geschichte der gleichnamigen Hackergruppe aus New York. Über einen Zeitraum von fünf Jahren haben die beiden Autoren Michelle Slatalla und Joshua Quittner die Aktionen der Jugendlichen akribisch genau festgehalten: Vom ersten gelungenen Hack in der Zentrale der New Yorker Telefongesellschaft bis zur völligen Kontrolle von Tymnet, über das sogar die amerikanische Regierung geheimes Material verschickt. Zwar ist die Erzählweise sehr nüchtern, aber die Inhalte an sich sind spannend und sogar ein bißchen lehrreich. Schließlich werden zahlreiche Szenebegriffe erklärt. Daß die Jungs von der MOD am Ende verurteilt werden, ist zwar traurig, war aber abzusehen. Zumal die Jagd auf die MOD auch von polizeilicher Seite beleuchtet wird.
(40 DM, Ammann Verlag, Schweiz; ISBN 3-250-10278-4)



Enigma von Robert Harris ist ein Roman über die erste Generation von Computerhackern. Der Hauptdarsteller Jericho sitzt in Blechtley Park, der Alliierten-Zentrale für das Decodieren verschlüsselter Funksprüche der deutschen Truppen im Zweiten Weltkrieg. Neben einer spannenden Geheimdienststory steht natürlich Enigma im Vordergrund. Diese Verschlüsselungsmaschine stellte die Engländer damals vor große Probleme. Die Codes galten als unentschlüsselbar. Wie Jericho den Code knackt und was in Bletchley Park nicht stimmt, erzählt der Autor vor einer realen Hintergrundgeschichte. Die Mischung aus Geschichte und Roman ist gelungen, selbst wenn der Anfang ein wenig schleppend ist.
(44 DM, Heyne Verlag, ISBN 3-453-09077-2)



Visual Basic – Games Programming for Windows nimmt sich des Themas Spieleprogrammierung an. Der interessierte Programmierer findet in dem Werk alles, was an Grundwissen notwendig ist, um kleinere Sharewaregames unter Windows zu basteln. An insgesamt zwölf Projekten mit steigendem Schwierigkeitsgrad werden Design, Logik und Steuerung erläutert. Erfreulicherweise erklärt der Autor in einem gesonderten Kapitel, wie man die grafischen Schwächen von VB mit API-Funktionen umgeht. Leider ist das Werk schon etwas älter und setzt sich weder mit den erweiterten Möglichkeiten von WinG, WIN32S oder Win95 auseinander. Trotzdem hat das Buch einiges an grundlegenden Algorithmen zur Intelligenz von Computergegnern oder dem Einsatz von Grafik unter Windows zu bieten.
(39,95 $, Microsoft Press, ISBN 1-55651-503-4)

Auf einen Blick

Fun Special



Video-CD, 29,95 DM, Hersteller: Travelware, Muster von: CDV

Zusammenfassung der Patzer und Versprecher sowie Fußballszenen aus den SAT.1-Sendungen RAN und RANNISSIMO mit Blick hinter die Kulissen. Das beigefügte Quiz ist ein netter Zeitvertreib, den Rest schaut man sich besser im Fernsehen an. Unnötig.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Video für Windows 1.1

MotoX



Rennsimulation, 90 DM, Hersteller/Muster von: Graftgold

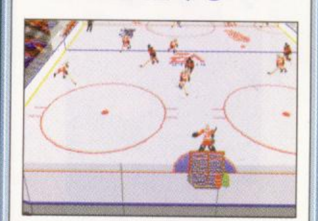
32 über den Globus verteilte Rennstrecken erwarten den Motorradrennen-Fan und alle, die es werden wollen. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, der Spielspaß enorm, und ein gewisses Strategie-Element gibt dem ganzen eine zusätzliche Würze.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM

☛ mehr auf S. 106



NHL 96



Sport, 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

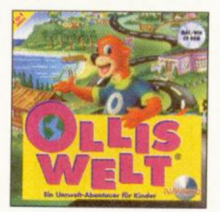
Vom Aufstieg bis zum Stanley-Cup-Endspiel erlebt man realitätsnahes Eishockey in prächtiger Grafik. Dank Virtual-Stadium-Technologie wird das Spiel aus verschiedenen Kamerawinkeln gezeigt, dazu gibt es O-Töne von Stadionsprechern und Musik.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, SVGA

☛ mehr auf S. 123



Ollis Welt



Lernprogramm, 79 DM, Hersteller/Muster von: Navigo Multimedia GmbH

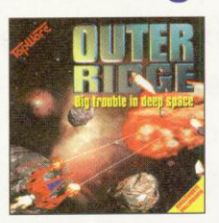
In diesem unterhaltsamen Lernprogramm begleitet man den Titelhelden durch eine Welt, in der Tiere sprechen und ihre Geschichten erzählen. Dabei wird einem vermittelt, wie wichtig eine saubere Umwelt ist. Zu der spielerischen Mischung aus Puzzle und Experiment gibt es noch ein Malbuch und Vorlesegeschichten.

Systemanforderungen:
386/25, 2 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA

Auf einen Blick

Outer Ridge



Ballerspiel, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: Topware

Gefährliche Asteroidengürtel zwischen Mars und Saturn werden mit einem waffenmäßig gut bestückten Raumschiff vernichtet. Daß man jene Aufgabe für die "Schnelle Hyperraum Integritäts Truppe", kurz SHIT, erledigt, hat sich der Programmierer des Produkts wohl auch angesichts der spielerischen Qualität erdacht.

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



Sim Isle



Wirtschaftssimulation, 120 DM, Hersteller: Maxis, Muster von: Bomico

Lang ist die Liste der Sim-Spiele von Maxis. Und auch Sim Isle weiß den bisherigen Standard nicht zu übertreffen. Ob man nun wie hier eine Insel bebauen muß oder anderweitig eine Stadt errichten darf, bleibt sich fast gleich. Genre-Fans kommen auf ihre Kosten.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, SVGA

☛ mehr auf S. 99



Space Marines



Strategie, 100 DM, Hersteller/Muster von: Software 2000

Harte Jungs von der Erde räumen auf einer Kolonie auf, damit die Menschheit überlebt. Auch wenn das ganze wie ein Plagiat von Battle Isle anmutet, besitzt Space Marines genug Eigenleben, um spielerisch überzeugen zu können.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, SVGA

☛ mehr auf S. 104



Thunderscape



Rollenspiel, 100 DM, Hersteller/Muster von: SSI

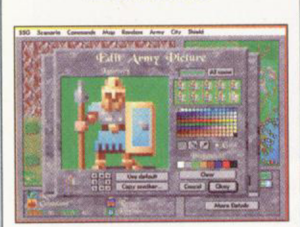
Ein bisher friedlich lebendes Volk muß sich mit vereinten Kräften einer bösen Übermacht stellen. Das ist der Ausgangspunkt für SSIs erste eigene Rollenspiel-Reihe, die mit Thunderscape ihren Anfang nimmt. Die Arbeit kann überzeugen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 109



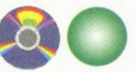
Warlords II Deluxe



Strategie, 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Überleben ist in diesem Strategie-Spiel oberstes Gebot. Bis zu 8 Spieler können via Netzwerk spielen. Die Deluxe-Edition besteht neben dem Hauptspiel aus 60 Szenarien und Editor, was (fast) unendlichem Spielspaß für Genre-Fans gleich kommt.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, SVGA



Zoop



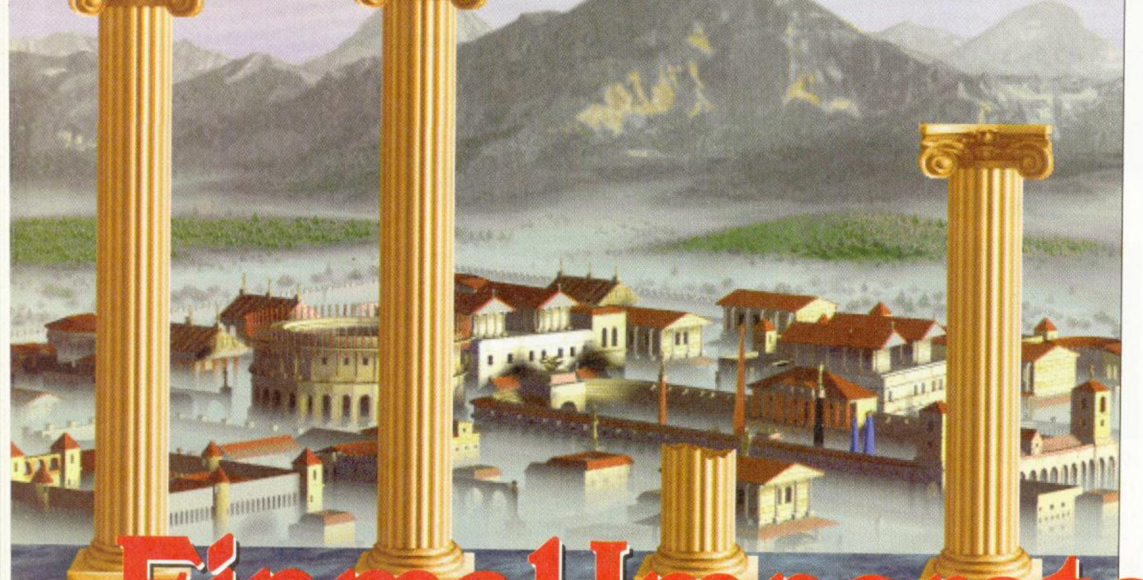
Reaktionsspiel, 49,95 DM, Hersteller/Muster von: CIC Viacom

Bunte Symbole bewegen sich auf die Mitte des Spielfelds zu, was man dringend verhindern sollte, indem man sie abschießt. Das klingt einfacher und uninteressanter, als es in Wahrheit ist: Zoop ist ein Süchtigmacher, bei dem man alles um sich herum vergißt. Netzwerktauglich für bis zu vier Spieler.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM

☛ mehr auf S. 122





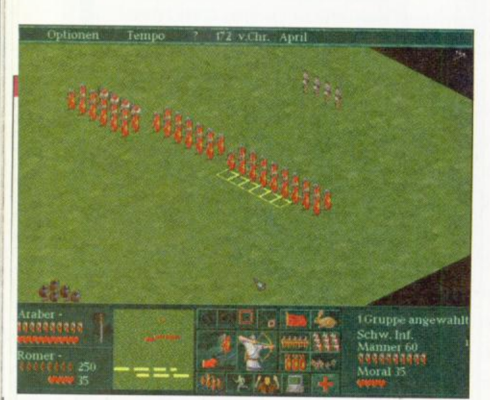
Hier noch zwei Häuserblocks, da eine Schule, warum rührt sich nix – ach ja, die Wasserversorgung funktioniert noch nicht, und die Straßenanbindung fehlt auch noch ...

Einmal Imperator sein

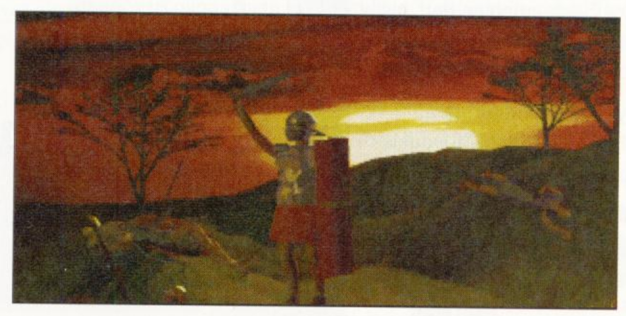
SPIELFELD

Strategie/Simulations-Fans dürfen sich auf ein ganz besonderes Schmankerl freuen: Das neue Game aus dem Hause **Impressions** hat echt das Zeug zu einem Hit. Bei **Caesar 2** merkt man nicht nur spielerisch (das hatten die Jungs ja schon immer ganz gut drauf), sondern vor allem auch grafisch, daß Impressions jüngst ein Mitglied der Sierra-Familie geworden ist und zumindest optisch auf einen ganz neuen Standard gezwungen wurde (Wasser fließt, Passanten wuseln, die Menge im Circus tobt). Manchmal haben solche Übernahmen eben doch ganz positive Effekte.

Das Simulantenleben findet nicht etwa zu unseren oder zukünftigen Zeiten statt, sondern schwerstens in der Vergangenheit: Caesar 2 führt mitten ins Zeitalter des römischen Imperiums, wo Du Dich als kleiner Römer von niederer Geburt mit einem bißchen Glück und viel Sachverstand bis auf den Cäsaren-Thron emporarbeiten kannst.



Die Truppen stellen sich den Barbaren



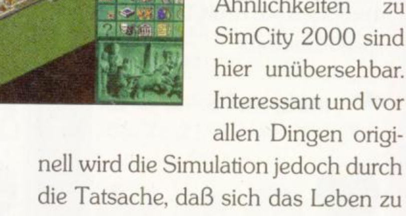
"Ave, Cäsar, die Todgeweihten grüßen Dich"

Gut gelungen ist schon der Einstieg. Ein ausführliches Online-Tutorial erklärt nach und nach jeden einzelnen Button der Steuerleiste und gibt für jeden Button Gelegenheit, ihn in einer ersten Test-Stadt auszuprobieren, bevor es mit dem nächsten Feature weitergeht.

Spielen kann man in zwei verschiedenen Modi. Im Nur-Stadt-Modus mußt Du Dich, wie das Wort schon andeutet, lediglich um eine einzige Stadt kümmern und kannst so in aller Ruhe Strategien entwickeln und ohne ständige Barbarenüberfälle arbeiten. Im Kampagnenmodus dagegen geht es heftig zur Sache, denn hier mußt Du nicht nur Deine Stadt, sondern auch noch eine ganze Provinz zu Reichtum und Blüte führen. Einfälle von Barbarenhorden zu Land und zu See werfen Deine Wirtschaft immer wieder zurück, ganz zu schweigen von einem ziemlich nervigen Obercäsar in Rom, der sich an Deinen schwerverdienten Kröten in Form von Steuern kräftigst bedient.

Während Du im Stadt-Modus gemütlich und eher privat vor Dich hinpuzzelst, solange Du willst, mußt Du im Kampagnenmodus Karriere machen, das heißt Mindestwertungen in vier Kategorien (Frieden, Imperium, Wohlstand, Kultur) und eine bestimmte Gesamtwertung erreichen. Nur dann ist der Chef in Rom so zufrieden, daß er Dir gnädigerweise erlaubt, in eine neue Provinz umzuziehen und diese zu zivilisieren. Sind alle Provinzen von Dir erfolgreich romanisiert, winkt die Kaiserkrone und die Herrschaft über ein ganzes Imperium.

Stell Dir das aber nicht zu einfach vor, denn erstens sind die Provinzen mit fortschreitender Entfernung zu Rom immer schwieriger zu regieren (versuche bloß mal, Gallier oder Pikten ruhigzuhalten!), und zum zweiten darfst Du unter vier Schwierigkeitsgraden testen, wie hoch Deine Frustschwelle liegt ...



Sim City für Asterix-Fans

Am Anfang war die Wasserleitung

Wenn Du eine neue Stadt baust, mußt Du von vornherein genauestens planen, was Deine Untertanen alles benötigen: Wasserversorgung, Straßenbau, Bildungs- und Unterhaltungseinrichtungen – die Ähnlichkeiten zu SimCity 2000 sind hier unübersehbar. Interessant und vor allen Dingen originell wird die Simulation jedoch durch die Tatsache, daß sich das Leben zu römischen Zeiten im Verhältnis zu unserer Zeit zum Teil recht drastisch

unterscheidet. Erklärt wird das alles ausführlich in einer Online-Hilfe und einer Online-Geschichte – alles komplett in Deutsch natürlich, sogar die (manchmal etwas eigenwillige) Sprachausgabe.



Die Wirtschaftssimulation bringt den Spieler schnell an seine Grenzen

Die Bedienung selbst ist sehr einfach. Straßen, Häuser und Wasserleitungen werden in der Icon-Leiste angeklickt und dann entweder in einzelnen Segmenten oder durch Ziehen mit gedrückter Maustaste in längeren Strecken verlegt. Bei den Straßen ist dabei auf möglichst geraden Verlauf zu achten, denn so reinlich die Römer wohl waren, so faul sind sie, wenn es ums Laufen geht. Daher müssen Bildungsanstalten in nächster Nähe zu jedem Häuserblock liegen, und auch der Markt wird nicht akzeptiert, wenn er um zwei Ecken herum liegt.

Kulturelle Einrichtungen wie Theater, Tempel, Arenen oder ein Circus Maximus stimmen die Leute froh, und die Häuser entwickeln sich. Gewerbliche Betriebe, Märkte, Kasernen und Polizeistationen haben den entgegengesetzten Effekt, sind aber leider nötig. Hier kommt Dein Talent für Strategie ins Spiel, denn jetzt mußt Du versuchen, neben den lebensnotwendigen Betrieben (bringen Gewerbesteuern) samt Arbeitersiedlungen (wenig Geld, wenig Einkommensteuern, aber nötig) auch qualitativ hochwertige Wohngebiete aufzubauen, in denen sich die besser verdienende Elite wohlfühlt (und kräftig Einkommensteuern zahlt). Das sind nämlich die beiden einzigen Einnahmequellen, aus denen die Denare in Deine Finanzkasse sprudeln – oder auch nicht.

Zu Beginn bist Du zwar mit Geld recht üppig gesegnet, durch die ständig notwendige Bautätigkeit, den Sold für die Legion, Dein eigenes Gehalt und natürlich die Ausgaben für Wohlfahrt der arbeitenden Plebejerschicht, schmilzt die am oberen Bildschirmrand eingeblendete Zahl schnell zusammen. Spätestens im roten Bereich meckert der Imperator in Rom, daß er nicht genug Steuern kriegt. Wenn das ein paar Jährchen anhält, findet Deine Karriere einen unrühmlichen Abschluß auf einer Galeerenbank.

Die Zusammenhänge, welche Art von Wasserversorgung wo anliegt, wie groß das Einzugsgebiet von Märkten, Krankenhäusern und den lebenswichtigen Foren sind, können auf Farbkarten jederzeit überprüft werden. So kann man sehr schnell erkennen, an welchen Stellen es brenzlig werden könnte.



Eine funktionierende Provinzhauptstadt in der Übersicht

Die Barbaren kommen

Im Provinzbildschirm darfst Du Dich neben dem Aufbau von Zulieferbetrieben für Deine Stadtbetriebe und der Öffnung von Handelsrouten zu Nachbarprovinzen dazu noch mit aufsässigen Barbarenstämmen herumärgern, die Du mit Hilfe Deiner aufzustellenden Kohorten möglichst bald befrieden solltest. Deine Truppe latscht dafür flott querfeldein und sobald sie auf den Gegner trifft, darfst Du Dir aussuchen, ob Du selbst als General auftreten möchtest oder dem Computer die Kämpferei überläßt. Der Kampf selbst läuft dann hübsch animiert ab: Die Schwertkämpfer schwingen die Schwerter, die Pikeniere pieken mit ihren Piken und die Schleuderer lassen ihre Wurfschlingen mehrmals über dem Kopf wirbeln, bevor das Wurfgeschoß losfliegt.

Dies sind übrigens bei weitem noch nicht alle verfügbaren Features, woraus sich leicht ersehen läßt, wie komplex diese Simulation tatsächlich ist. Caesar 2 hat ohne Einschränkungen das Zeug zu einem echten Hit, denn seine Langzeitmotivation und sein Abwechslungsreichtum reicht locker an solche Klassiker wie SimCity heran. ❑

ah

Schneller Einstieg

Selten ist mir eine Simulation untergekommen, in die man sich so schnell und problemlos einarbeiten konnte, und die so schnell und so restlos gefangennimmt. Auch wenn man eigentlich immer mit der gleichen Grundausstattung anfängt, fällt jede Partie und jede Provinz durch die äußeren Unterschiede anders aus, denn jede Provinz hat unterschiedliche Bodenschätze und Feldfrüchte, die für die Betriebe in der Stadt ab- bzw. angebaut werden müssen. Bis man die Feinheiten von Aquädukten, Reservoirs und den verschiedenen Brunnen so richtig intus hat, sammelt man etliche zum Teil sehr witzige Erfahrungen. Ob man will oder nicht – man vergißt die Zeit schneller, als es Freunden, Ehemännern oder kochwütigen Müttern lieb ist.

Antje



Die Berater sind zum Meeting bereit



Ich Tarzan – du Jane: bewährte Rollenmuster im Urwald

Ungezählte verschwundene Schiffe, Flugzeugstaffeln, die sich in Luft auflösen, seltsame Lichterscheinungen und andere unheimliche Phänomene

Neues vom Bermuda-Dreieck

haben aus dem Bermuda-Dreieck ein Synonym für das Unerklärliche gemacht .

Die Geschichte des Actionadventures **Bermuda Syndrome** beginnt während des zweiten Weltkriegs. Amerika schickt den britischen Verbündeten eine Staffel B52-Bomber zur Unterstützung. Die Flugroute der Maschinen führt dabei dummerweise über die Bermudas, und auf den Inseln stationierte deutsche Abfangjäger fallen über die "Flying Fortesses" her.

Unter den amerikanischen Piloten befindet sich auch J. J. Thompson, dessen Maschine schwer getroffen abstürzt. Die trudelnde Maschine verschwindet in einem grellen Lichtblitz von der Bildfläche, und während über den Bermudas die Luftschlacht weitertobt, taucht Thompsons Maschine am Himmel über einer unbekannten Insel auf. Dem Piloten gelingt die Notlandung und er platzt mitten in das eher unschöne Ritual einiger Eingeborener, die ihre Prinzessin gerade einem Dinosaurier der Marke T-Rex opfern wollten. Das abstürzende Flugzeug hat den Saurier erschlagen, die Eingeborenen vertrieben und Thompson zum Helden der Geschichte gemacht, die hier erst ihren eigentlichen Anfang nimmt.



Und wo liegt die Strickleiter? Zu Hause, natürlich!

Zusammen mit der Prinzessin und unter der Kontrolle des Spielers muß sich Thompson durch die Urwälder der Insel kämpfen. Dabei darf der Spieler dem Helden behilflich sein, indem er ihn durch die in der Seitenansicht dargestellten Szenen lenkt und ihn die jeweils richtigen Aktionen ausführen läßt. Es geht dabei weniger um schnelle Reaktionen als um Köpfchen, denn die meisten Szenen stellen sich eher als knifflige Rätsel dar und nicht so sehr als Actioneinlage.



Da hat J. J. aber nicht richtig aufgepaßt!

Schau doch mal nach, was es mit der Höhle auf sich hat, J. J., ich trage solange die Kamera ...

Platz zum Austoben

Eine fremde Dimension mit toll animierten Dinosauriern und vielen phantastisch gezeichneten Hintergründen. Dazu ein origineller Mix aus Spielelementen, der Actioneinlagen und Rätsel enthält und dem Spieler mit 250 verschiedenen Einzelszenen reichlich Platz zum Austoben bietet. *Heiner*

Im Verlauf ihrer Abenteuer müssen Thompson und die Prinzessin sich durch den Dschungel, die Stadt der Eingeborenen und ein ausgedehntes Höhlensystem schlagen. Ein Ausflug in die wundersame Unterwasserwelt des fremden Landes rundet die Geschichte ab.

Wer das erste Mal die Welt von Bermuda Syndrome besucht, dem werden die ausgezeichnete Grafik und die guten Animationen der Figuren auffallen. Gemalte Hintergründe wurden mit gerenderten Modellen von Sauriern und den anderen Bewohnern der Insel kombiniert.

Man merkt dem Bermuda Syndrome an, daß die Macher mit ganzem Herzen bei der Sache waren und nicht nur bei der Gestaltung der Grafik vollen Einsatz zeigten. Auch technisch gibt es nicht viel zu meckern: Das Game läuft unter Windows, ist problemlos zu installieren und überzeugt auch von der Spielgeschwindigkeit her. Somit ist das Bermuda Syndrome ein solide gemachtes Game, das eben besonders durch seine stimmige Grafik auffällt. Spielerisch fehlt zwar der letzte Kick, der auch bei wiederholtem Ausflug nachhaltig fesseln könnte, aber ansonsten ist dieses Programm für das Century Interactive Team ein gelungener Einstieg in den Markt der Computerspiele. ❑

hs

Bermuda Syndrome

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM

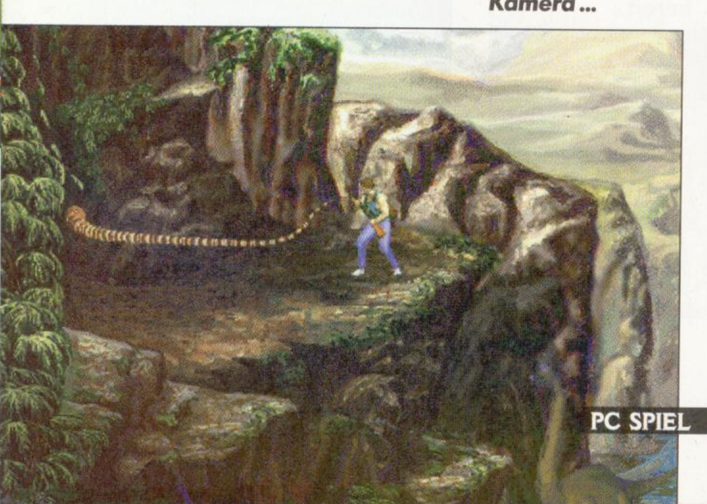
Wertung

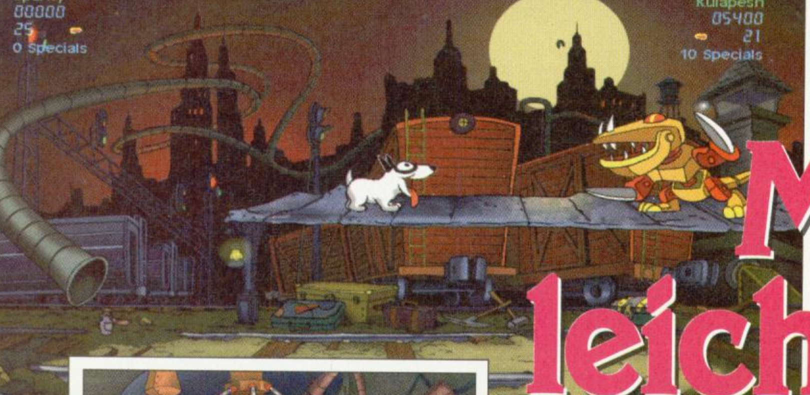
Grafik **Sound** **Komfort**

Was uns auffiel:
+ schöne Grafiken
+ weiches Scrolling

– konstruierte Story

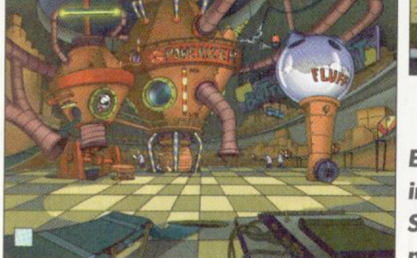
Hersteller: BMG Interactive
Preis: ca. 100 DM





Auch eine Karriere, erst geknechtetes Huhn in einer Legebatterie, jetzt Kampfroboter

Mutationen leicht gemacht



Ein Blick zurück in Wehmut: Sparky bleibt nicht, was er ist



Hau ihm eins auf die Maske, Rocky

SPIELFELD

Frage: Wie bastle ich mir einen wilden, bis an die Zähne bewaffneten Kampfmutanten? Antwort: Man nehme eine Bande herzallerliebster Plüschtiere und schicke sie durch einen Biokonverter.

Eins muß man den Jungs von 7th Level wirklich lassen: Phantasie haben sie. Und so ist auch ihr neuestes Prügelspiel nicht gerade von der normalen Art. Oder ist aus Deinem Goldhamster schon mal ein absolutes Killervieh geworden, nur weil Du es durch einen Biokonverter gejagt hast? Bei **Battle Beast** passiert genau das, denn diese Maschine verändert die Tiere so, daß sie von außen immer noch nett und plüschig wirken, sich aber jederzeit in eine brandgefährliche Kampfmaschine morphen können.

Einen solchen Biokonverter hat sich die Regierung als Geheimprojekt zugelegt. So ein feines Spielzeug möchte aber auch der wahnsinnige Krötenmann haben und bricht daher zusammen mit seinem Faktotum (der branchenübliche bucklige Diener) in das Institut ein und klaut die Pläne des Konverters. Der Diebstahl bleibt lange unbemerkt. Erst als mutierte Monsterfrösche auftauchen, merkt die Regierung, daß hier was faul ist.

Bis zu diesem Punkt von Battle Beast läuft die Handlung als trickfilmartig animierte Intro ab, die mit der Einblendung der Titelseite einer Tageszeitung endet. Die Schlagzeile weist auf die Monsterfrösche hin, doch kann sich der Spieler kaum darauf konzentrieren, denn aus einer Anzeige, die sich ebenfalls auf der Titelseite befindet, springt ein General, der, schwuppdiwupp, den Spieler zwangsrekrutiert. In den Diensten des Militärs soll er hinter die Steuerkonsole eines Battle Beasts schlüpfen und sich auf die Fersen des fürchterlichen Krötenmannes heften.

Der Weg führt zunächst durch die Kanalisation, und da ein Battle Beast zu groß für die engen Tunnels ist, schliddert es in seiner Plüschtierform durch die Unterwelt. Ziel der Rutschpartie ist der Ort, an dem zuletzt ein Battle Beast, das unter der Kontrolle des Krötenmannes stand, gesichtet wurde. Am Zielort wartet dann auch meistens schon eines der Biester und verstellt dem Battle Beast des Spielers den Weg. Also heißt es, aus der Plüschtierform in die Mutantengestalt zu morphen und dem Gegner zu zeigen, was eine Harke ist.



Klarer Sieg durch k.o., eine Revanche wird's hier wohl kaum geben

Dazu stehen die in Prügelspielen allseits beliebten Hiebe und Tritte zur Verfügung, die mal hoch, mal tief, mal hart und langsam, mal schnell und mit weniger Kraft ausgeführt werden können. Weiterhin verfügen die Viecher auch noch über eine Reihe von Implantaten, die von Biest zu Biest verschieden sind. Hat die eine Kreatur eine Schnellfeuerkanone im Maul versteckt, kann sich eine andere auf stählerne Schwingen verlassen, während das dritte Tier über einen eingebauten Flammenwerfer verfügt.

Geht die Prügelei anfangs noch recht zäh vonstatten, gestaltet sie sich mit wachsender Erfahrung immer einfacher. Jeder Sieg bedeutet auch Erfahrung für das gesteuerte Battle Beast, das mit jedem bezwungenen Gegner ein bißchen zusätzliche Stärke und Widerstandskraft gewinnt. Eigenschaften, die spätestens beim Kampf gegen die schrecklichste Kreation des Krötenmannes gebraucht werden. So wurde aus Battle Beast ein Prügelspiel, das wie ein Zeichentrickfilm zum Mitmachen wirkt und für lang anhaltenden Spielspaß sorgt. ❑

hs

Flair

Wenn das Tex Avery noch hätte erleben dürfen! Genau derselbe schräg-absurde Zeichentrickhumor, den dieser geniale Cartoonist für Trickfiguren wie Koyote Karl und den Roadrunner erdacht hat, findet sich in Battle Beast wieder. In der Tat ist es genau dieser Humor, der das Game davor bewahrt, nur ein weiteres dummes Prügelspiel zu sein. Dazu kommt, daß die Macher das Flair dieser Zeichentrickserien nicht nur einfangen wollten, sondern auch tatsächlich das dazu notwendige Talent hatten.

Heiner

Battle Beast

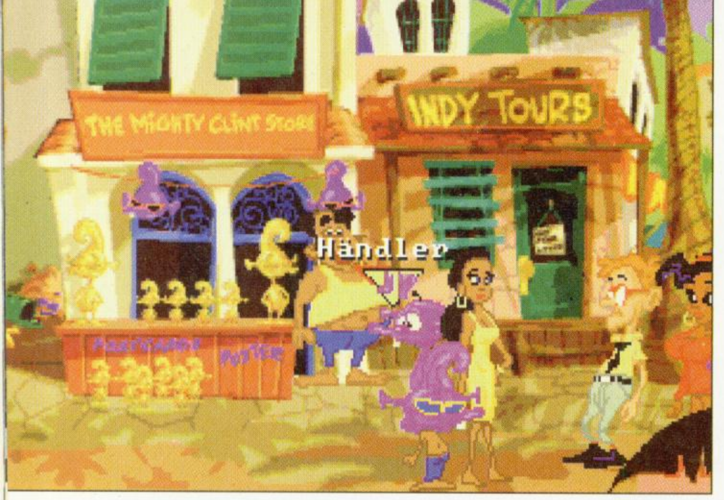
Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ durch Windows sehr leicht installierbar
+ lustige Comicgrafik
+ abgedrehte Idee
− eigentlich doch nur ein weiteres Prügelspiel

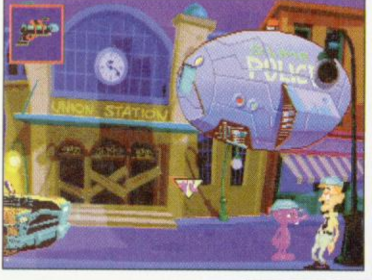
Hersteller: 7th Level, Preis: ca. 90 DM



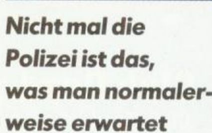
Und der Chef von Indy Tours heißt Jones

Like to chew?

Adventures gibt es wie Sand am Meer. Rein deutsche Adventures sind allerdings rar gesät. CHEWY von Blue Byte beweist, daß dies völlig zu Unrecht so ist.



Nicht mal die Polizei ist das, was man normalerweise erwartet





Vor dem Start zurück in die Zukunft

Auf den ersten Blick sieht er aus wie ein klobiger, unförmiger Pausenclown. Beim näheren Hinsehen stellt man aber fest, daß dieses pinkfarbene, außerirdische Etwas durchaus liebenswert ist.

Chewy, so der Name des urkomischen Zeitgenossen, sitzt zu Beginn des gleichnamigen Blue-Byte-Adventures in seiner Zelle auf dem Planeten F 5 fest. Sein Knastgenosse ist bereits skelettiert und scheint zu Lebzeiten etwas Besseres gewesen zu sein, denn seinen Schädel ziert noch immer ein Monokel. Während sich Chewy in der näheren Umgebung umschaut und unter anderem den von der Decke tropfenden Spinat (würg) betrachtet, öffnet sich eine Klappe neben der Hochsicherheitstür, und ein Schlauch mit einem Kameraauge kommt hereingefahren, gefolgt von einer weiteren Sonde, die Chewy kurzerhand mit Spinat füttert. Das läßt sich der Pinkfarbene aber nicht lange gefallen, und nachdem er die Kamera mit Spinat und den Fütterungsschlauch mit einem Kopfkissen außer Betrieb gesetzt hat, entkommt er schließlich seiner unwirtlichen Behausung.

Persiflage

Als nächstes steht die Erforschung des restlichen Gebäudes auf dem Programm, und schnell macht man Bekanntschaft mit den Borx, den Bösewichtern in diesem Spiel. Sie sehen nicht nur ekelhaft aus, sie benehmen sich auch dementsprechend. Folglich weiß ein jeder sofort: Dies sind keine Guten, also vertrimmen, vernichten oder ...

Und hier zeigt Blue Bytes Werk bereits einen gewaltigen Unterschied zu all dem, was uns in den letzten Monaten abgetörnt und die BPjS beschäftigt hat: Es fließt kein Blut, und die "Gewalt" ist so schlimm wie in den Comics der siebziger Jahre. Der beste Beweis dafür wird in einer Sequenz in einem Hotelflur gegeben. Dort tauchen einige Borx auf, und wenn man sie unter Beschuß nimmt, wechselt plötzlich die Perspektive. Man schaut nicht mehr auf Chewy, sondern mit dessen Augen über den Lauf einer Wumme hinweg, und es macht "doom". Verletzt, geschweige denn getötet, wird bei dieser Aktion niemand.

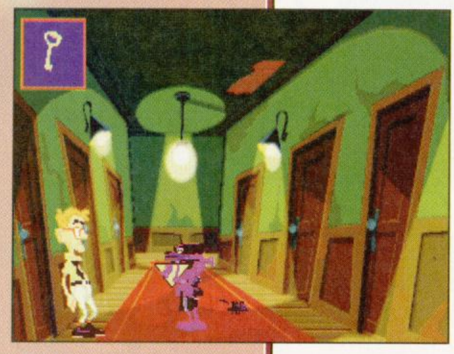
Ernst nehmen darf man das ganze sowieso nicht, denn kurz nachdem man einen Bork unter Strom gesetzt hat, landet man mit etwas Geschick in einer Folterkammer. Dort trifft Chewy einen Nimoyaner, und wer jetzt nicht blickt, auf wen diese Figur gemünzt ist, dem ist nicht zu helfen – und wird wohl kaum die zum Teil großartige Verulkung von Kultfilmen und -serien erkennen. Sie findet sich später auch in zahlreichen Dialogen wieder.

Zurück zur Natur

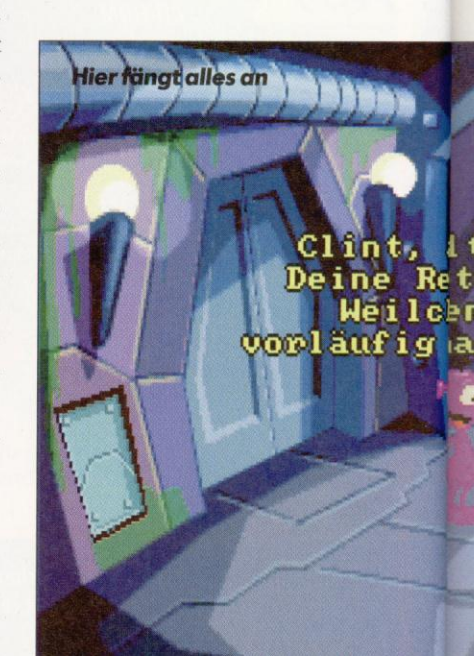
Nach diversem Aufnehmen und Benutzen von Gegenständen entkommt Chewy schließlich und landet nahe des Dorfes "Small Town" im Keller von Howard. Dieser ist ein

Voll auf Erfolg

Mit ihrem allerersten Adventure beweist die Mülheimer Firma Blue Byte, daß sie nicht nur in Sachen Strategie ein glückliches Händchen hat. Persiflage hin, Vorbild her – was hier in rein deutscher Produktion entstanden ist, braucht den Vergleich mit englischsprachigen Adventures nicht zu scheuen. Daß das ganze auf Science-fiction im allgemeinen und den Kult hierum im besonderen abzielt, wird man sehr schnell merken. Obgleich die Mülheimer ihr parallel erscheinendes Albion werbewirksamer anpreisen, gebe ich persönlich Chewy den Vorzug. Hier bilden Story, Spielablauf, Grafik, Musik und Humor eine untrennbare Einheit, und wenn einem soviel Schönes auf einmal wird beschert, dann ist das sogar mehr als nur 90 DM wert. *Klaus*



Auf diesem Flur doomt sich was zusammen



Hier fängt alles an

verkannter Schriftsteller, der seit Jahren vergeblich versucht, ein Buch mit dem Titel (Satire on) "Esc from F 5" (Satire off) auf dem Markt zu bringen.

Über den Bemühungen ist er in eine Art Koma gefallen, und Chewys Aufgabe wird es sein, zunächst das brennende Raumschiff zu löschen, mit dem er gekommen ist, und dann Howard von den Toten zu erwecken. Gemeinsam mit ihm wird der pinkfarbene E. T. noch zahlreiche Abenteuer an schillernden, gefährlichen, aber auch witzigen Schauplätzen erleben. Und wenn die beiden erfolgreich sind, dann wird Howards Buch eines Tages einen Spitzenplatz erreichen.

Deutsche Sprache – gute Sprache

Dafür, daß Chewy ein rein deutsches Produkt ist, bekommt es schon mal Bonuspunkte. Wie oft hat man sich zum Beispiel über mangelhafte Übersetzungen geärgert, wenn Wortspielereien nur unzulänglich ins Deutsche übertragen wurden. Hier kann man sie in Schrift und Sprachausgabe genießen und herzhaft darüber lachen, wenn etwa ein Computerterminal zu philosophieren beginnt wie einst die sprechende Bombe im Film "Dark Star" von John Carpenter.

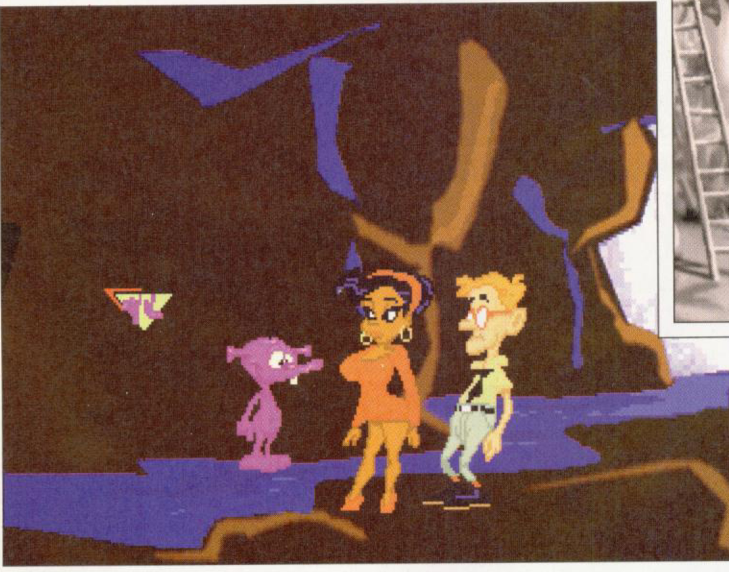
Für jeden Schauplatz, ja für jeden einzelnen Raum, gibt es eine ureigene Musik. Die Wiederholungsgefahr ist dementsprechend gering, es sei denn, man hält sich an einem Ort gar sehr lange auf (was dank der knackigen Rätsel durchaus mal passieren kann). Alle Charaktere haben einen Sprechpart, und die Stimmen passen ver-



Nichols, Nichelle Nichols

dammt gut zu dem, was sie verkörpern sollen.

Die Grafik – tja, da wäre als vergleichbares Beispiel *Day of the Tentacle* zu nennen. Schräge Möbel, urkomische Animationen, ein fast expressionistischer Einschlag



Hinter dem Wasserfall: je tiefer, desto platsch

und dazu viele Cut-Scenes; das sind Animationssequenzen, auf die der Spieler weiter keinen Einfluß hat. Zurücklehnen und köstlich amüsieren heißt hier die Devise. Übrigens: Was nach SVGA aussieht, ist "nur" VGA!

Der Comic-Stil von Tex Avery ("Bugs Bunny"), an dem sich bekanntlich schon LucasArts gesund

Geisterstadt mit Revolverheld

verdiente, wird auch hier geboten, und zwar gekonnt.

Die Rätsel stecken voller Überraschungen, und was einem auf den ersten Blick unlogisch erscheint, mag vielleicht das einzig Richtige sein. Aber wer fragt schon nach Logik, wenn das ganze doch eher den Zweck hat, altbekanntes so richtig schön durch den Kakao zu ziehen?

Die Story, von der an dieser Stelle bewußt nicht mehr erzählt werden soll (bissi Spannung muß sein), weiß ebenfalls zu begeistern – Herz, was willst du mehr? ❑

kate



Ein vergessenes Filmteam dreht in schwarzweiß



Chewy

Systemvoraussetzungen: 486/33 (empfohlen), 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ abgefahrene Story
+ gelungene Persiflage
+ Grafik + Sound TOP!
– Dieser Held ist nicht zum Anfassen – schief

Hersteller: Blue Byte | Preis: ca. 90 DM

Oh Mann, was'n Arbeitsklima

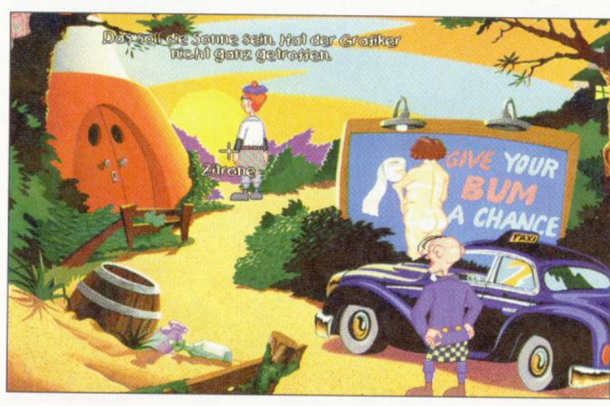
Sparsames Schotten-Adventure

Redakteure müssen essen, was auf den Tisch kommt. Und diesmal wurde ein Adventure von Software 2000 serviert.

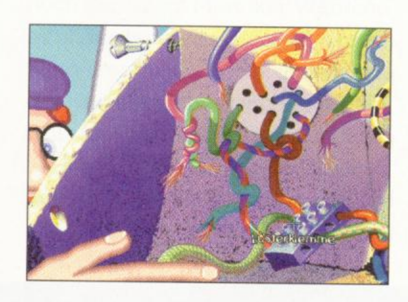
SPIELFELD

Klaus meint:

War es wirklich notwendig, ein solches Produkt aufzukaufen und völlig unzureichend zu übersetzen? Die Grafik ist umwerfend; man fällt schlicht in Ohnmacht angesichts der vorsintflutlich animierten Sprites. Die Charaktere sind derart stereotyp, daß es schon wieder (ungewollt) komisch ist. Wie sagte noch der Held: Er möchte Bücher verbrennen? Okay, beginnen wir mit der Anleitung zum Spiel samt Datenträger.

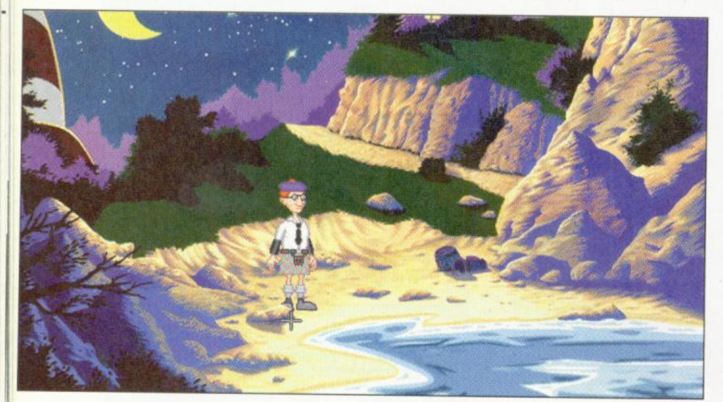


Gebt Ihr Archi eine Chance?



Kabelsalat ... Elektriker müßte man sein

Archi kann uns mal im Mondschein begegnen, woll!



Wer mag schon sein ganzes Leben verstaubte Bücher stapeln? Der Schotte Archibald jedenfalls nicht. Deshalb ist die Hauptfigur in **Archibald Apelbrooks Abenteuer** ständig auf der Suche nach aufregenderen Lebensinhalten, während der Spieler langsam, aber sicher in Tiefschlaf fällt.

Nach dem Motto "Das Beste vorweg" wurde das Intro eigens in einem Zeichentrickstudio hergestellt. Inhalt: Eine Expedition durch Island, mit dem Ziel, eine im Vulkan verborgene Stadt zu finden.

Die nun folgenden, schlichtweg enttäuschenden 2D-Grafiken haben jedoch mit dieser Story wenig zu tun. Vielmehr spielt sich das Geschehen in einer schnöden Bücherei ab. Später wird die Örtlichkeit zwar noch gewechselt, aber vom Hocker reißt das mit Sicherheit keinen.

Eingangs macht sich Archi in der Bibliothek auf die Suche nach brauchbaren Dingen, mit dem Ziel, aus dem Büro herauszukommen, um seinem langweiligen Dasein zu entrinnen. Er muß seinen Boß irgendwie dazu bringen, das Büro zu verlassen. Und schließlich kommt ihm die wahrhaft zündende Idee, Feueralarm auszulösen. Prompt läuft der Oberfuzzi aus dem Zimmer, und Archi hat Gelegenheit, den Aktenschrank näher zu untersuchen.

Das Ding ist aber verschlossen, und vom Spieler wird wahre Präzisionsarbeit verlangt, um den passenden Schlüssel auf einem Schrank zu finden. Hier kommt dann auch eine kleine Spinne zum Einsatz, die als Helfer fungiert und hin und wieder mit der Space-Taste zum Einsatz gebracht werden kann.

Es dauert noch einige flache Witze, bis Archi per Taxi die Lokalität wechselt. Und endlich stößt der Spieler auf wunderbare Geschehnisse. An einem Haus scheint die Sonne zwischen roten Wolken. Wird allerdings von da aus der Weg zum Strand gewählt, findet man dort völlige Umnachtung samt Mond und Sternen vor. Die muß wohl der Ideengeber von Archibald Applebrooks Abenteuern dort vergessen haben ...

Sicher kann man sein Geld besser anlegen, als dieses Game zu kaufen. Kleiner Tip: Schaut mal auf den Seiten 88 und 89 nach. Chewy ist nämlich ein echter Leckerbissen!

❑

sat

Archibald Applebrooks Abenteuer

Systemvoraussetzungen: 486/40, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, 8 MB RAM, SVGA

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
- \+ gutes Intro
- – schwierige Steuerung
- – schlechte Animation
- – hoher Schwierigkeitsgrad
- – lange Einarbeitungszeit

Hersteller: Software 2000 Preis: ca. 100 DM

Multimedia-CD-ROM/ Audio-CD
Für PCs und Musik-CD-Player



Rolling Stones 1968

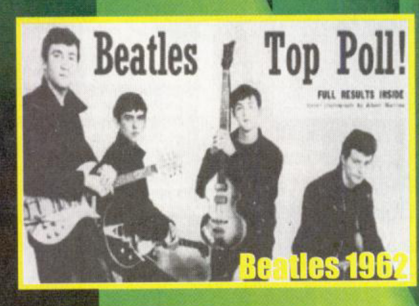
DIE MULTIMEDIALE ZEITREISE

Musik Videos Infos Charts

Erhältlich in den Musik- und Computer-Abteilungen der großen Kaufhausketten, sowie im guten Fachhandel

ROCK AROUND THE SIXTIES

MIT RTL IN DIE 60´ER



Beatles 1962

90 Minuten UNTERHALTUNG "PUR "!

- Für den Musikfan: Original-Musikstücke und Biographien der Interpreten
- Inkl. der deutschen, englischen und amerikanischen Musik-Charts dieses Jahrzehntes
- Auf Windows 95 (TM) lauffähig inkl. Autorun-Funktion
- 36 Original-Tophits in Superqualität auf 3 CD´s
- Doppelnutzen: Für Ihre Steroanlage als einmalige Musik-Collection + für Ihren PC als Multimedia-CD-ROM.
- Es erwarten Sie mehr als 1 1/2 Stunden beste Video-Unterhaltung
- Multimedia-Datenbank mit den wichtigsten Ereignissen des Jahrzehntes in Text und Bild


Superstarfighter F-104 G 1966


Jassir Arafat 1969

Vol.1 1960-63
Vol.2 1964-66
Vol.3 1967-69

Fragen Sie nach unserem 50'ER-Jahre Paket. 3 CD's zu einem sensationellen Preis von NUR 49,95 DM

36 Original Sounds aus den 60´er Jahren wie z.B.:

1960-63
Chris Montez – Let´s dance
Tokens – Tonight I fell in love
Lee Dorsey – Working in a Coalmine

1964-66
Lee Dorsey – YA YA
Jimmy Clanton – Venus in Blue Jeans
Archie – Sugar, Sugar

1967-69
Ben E. King – Stand by me
Percy Sledge – When a man loves a woman
Sam & Dave – Soul Man

JE VOLUME
29,95 DM

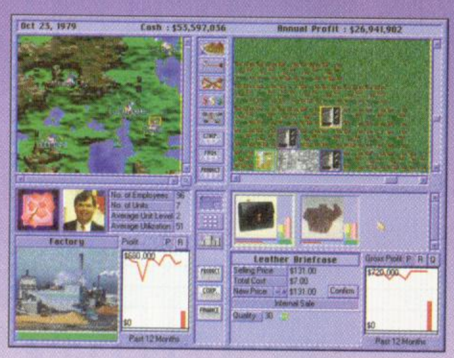
NICE MUSIC COMPANY



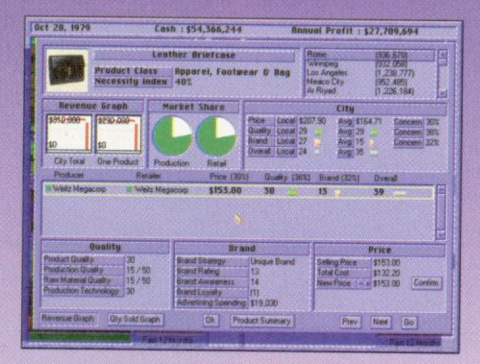




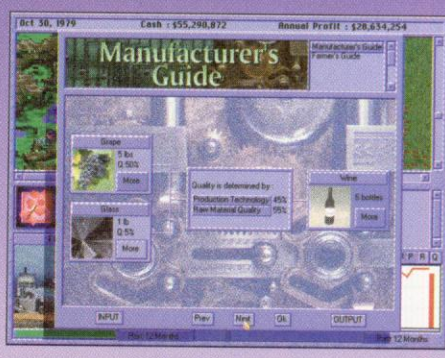
MicroVision GmbH * Stad 35 * 37269 Eschwege
Tel.: 05651 / 7485-0 Fax: 05651 / 500 39



Das Hauptmenü: Von hier aus wird zu den zahlreichen Untermenüs weiterverzweigt



Die Produktübersicht informiert über Marktanteile, Preise, Konkurrenz und Qualität



Hier können alle Produkte in ihre Bestandteile zerlegt werden, falls man sie selbst produzieren will

Hardcore Investor

Warnung: Dieses Game ist nur an angehende Yuppies auszugeben, bei denen eh schon jegliche freundliche Ader abgestorben ist. Für alle anderen besteht äußerste Gefahr, das Lager zu wechseln und ein karrieresüchtiger Ich-will-noch-mehr-Kohle-Willi zu werden.

Capitalism von Software 2000/Enlight Software ist eine absolute Hardcore-Finanz-Simulation. Dabei ist der Name Programm. Jegliche Art von Nettigkeit ist der erste Stein für eine Lawine des Untergangs.

Logisch, bei dem Titel kann es nur um zwei Sachen gehen: Kohle und nochmals Kohle. In einer Phantasiewelt muß sich der Spieler ein Imperium von Firmen aufbauen und am Ende eines jeden Jahres möglichst ohne Verluste dastehen. Meist beginnt der Spieler mit einem Kaufhaus, in dem er importierte Waren an den Endverbraucher weiterverkauft. Die Palette reicht dabei von Babywindeln über Bier und Videorecorder bis hin zu Autos. Um gegen die Konkurrenz bestehen zu können, müssen natürlich einige Faktoren stimmen: Preis, Verbreitung des Markennamens und Qualität. Alle Faktoren zusammen bestimmen die Verkaufszahlen und damit die Gewinne. Nebenbei kann man sich noch an der Börse verdingen, um Anteile der eigenen Firma und der Konkurrenz zu kaufen.

So weit zum Grundgedanken des Spiels. Aber da, wo andere Wirtschaftssims bereits aufhören, legt Capitalism erst richtig los. In Forschungszentren können die Produkte verbessert, die Preise durch eigene Produktion im Keller gehalten und die allgemeinen Kosten durch optimierte Transporte gesenkt werden. Damit steigt die Gewinnspanne. Für Produktwerbung müssen Abteilungen eingerichtet und die Etats bestimmt werden.

Im Gegensatz zu anderen Games, bei denen der Ausbau des Imperiums im zentralen Blickfeld des Spielers steht, hat man es hier hauptsächlich mit Charts und Statistiken zu tun. Feintuning für jeden Zweig des Imperiums ist angesagt. Schließlich zählt jeder Cent, der auf eine Dose Bier aufgeschlagen werden kann.

Optisch stechen vor allem die icongroßen Bilder der Produkte und Spieler heraus, ansonsten stehen vor allem Zahlen und Tortengrafiken auf dem Spielplan. Der Sound wurde ein wenig vernachlässigt, was aber kaum ins Gewicht fällt, wenn man sein Ohr eher den klingenden Münzen im Sparstrumpf widmet.

Alles in allem bleibt es eine hektische Wirtschaftssimulation, die sich durch extreme Realitätsnähe auszeichnet. Die Liebe zum Detail geht an manchen Stellen ein wenig zu weit, bleibt aber gerade noch im Rahmen des Erträglichen. Die Auswirkungen einiger Aktionen zu begreifen ist jedenfalls ein hartes Stück Arbeit. Beim Kampf um Marktanteile in den Städten verliert man schnell den Überblick über sein Imperium, was fatale Folgen haben kann. Daß die ersten 20 bis 30 Spiele selbst bei Cracks und Berufsyuppies in die Binsen gehen, ist völlig normal. ❑

cus



Der eigene Marktwert wird klar, wenn man sich im Vergleich zur Konkurrenz sieht

Chartreader

Capitalism gehört zu den Games, die schon als Schulungsmaterial für Manager durchgehen. Die Spielbarkeit ist zwar vorhanden, aber es geht eben nur um Geld und Macht. Kreativität und Ideen sind nicht gefragt. Die Hardcore-Simulation ist auf jeden Fall nur für Fortgeschrittene oder Anfänger mit Ausdauer. Selbst nach dem Durcharbeiten der brauchbaren Tutorials bleiben viele Fragen offen. Ein Basiswissen über Charts und Börsenkurse sollte vorhanden sein. *Marcus*



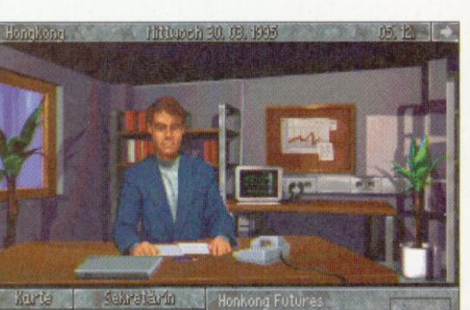

Hey, wenn Du mich wirbst, bekommst Du eine CD-ROM mit drei super Spielen. Die können wir dann zusammen am Computer spielen.
Echt ?
Das ist ja stark! Du zahlst für das Abo nur 80 DM und ich kriege als Werber noch eine CD. Das machen wir!
PC Spiel jetzt auch als Geschenkabo!
Super !
PC Spiel im Abo!
Jetzt
Freunde werben
und Du bekommst folgende Prämie:
TRIPLE
AIRBALL
SUPER TETRIS
MICROPROSE
TIME BANDIT
ACTION
VOLUME 6
CD-ROM
Einfach die Abo-Karte ausfüllen und ab an:
TRONIC-Verlag, Postfach 1870, 37258 Eschwege
NBA

Glücksritter an der Börse



Auf der Landkarte werden alle Börsenstandorte dargestellt

Beim Begriff Terminbörse bekommt jeder Broker eine Gänsehaut. Unglaubliche Gewinne und der totale Bankrott liegen so dicht beieinander, daß nicht mal eine 100-Dollar-Note dazwischenpaßt.



Vom Büro aus werden die wichtigsten Aktionen gestartet

Beim Broker werden die Order für Termingeschäfte getätigt

Clearing House von Max Design hat sich dieses heiklen Themas angenommen. Und es kann einem schon unheimlich werden, wenn man sieht, daß man die gerade verdiente Million über Nacht wieder verlieren kann.

Als junger Börsenspekulant steigt der Spieler ins Geschehen ein. Ein Arbeitsvertrag ist schnell unterzeichnet, und schon werden die ersten Überweisungen an die Broker gemacht. Denn nur mit einem Guthaben beim jeweiligen Broker können Geschäfte gemacht werden. Sind die Beträge überwiesen, kann man loslegen. Kauf und Verkauf von Stocks zum richtigen Zeitpunkt ist das A und O in diesem Geschäft.

Im Gegensatz zur normalen Börse kann man bei der Terminbörse nicht nur auf steigende Kurse setzen, sondern auch auf fallende. Und das funktioniert relativ einfach. Ein Beispiel: Der Kurs für Platin ist relativ hoch. Es wäre also Schwachsinn, jetzt zu kaufen. Dagegen ist ein Verkauf ideal. Selbst wenn man gar keine Anteile hat, kann man bei der Terminbörse verkaufen, diese können, wenn der Kurs wieder gefallen ist, nachgekauft werden. Der Reibach fließt dabei dann in die eigene Tasche. Natürlich hat dieses Spiel mit künftigen Geschehnissen auch seine Risiken. Ein falsch interpretiertes Hoch eines Stocks kann schnell zum Ruin führen.

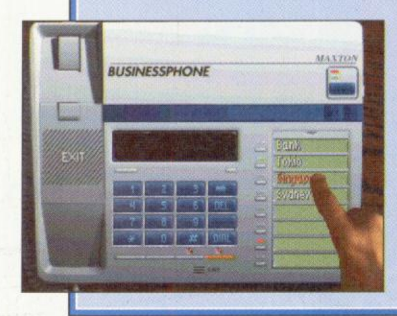
Soweit zum Hauptgeschäft im Spiel, das ungefähr 90 % ausmacht. In der ohnehin sehr knapp bemessenen Zeit, die im Spiel gnadenlos im Zeitraffer abläuft, muß man sich noch um diverse andere Dinge kümmern. Da wäre zum Beispiel der nahegelegene Pub, der immer gut für einen Tip unter Brokern ist. Die tägliche Zeitungslektüre gehört ebenfalls zum festen Programm. Sollte man einmal verreisen müssen, läßt man sich per Taxi zum Flughafen chauffieren. Und beim Vorstand kann man die Zulassung zu einer neuen Börse beantragen.

Die an sich trockene Materie wird nur leidlich durch kurze Animationen aufgepeppt. Ärgerlich ist, daß die wenige Zeit durch einen langsamen Bildaufbau weiter beschnitten wird. Zudem werden Mausklicks auf Buttons meist nur mit Verzögerung ausgeführt. Sind diese Dinge noch verzeihbar, steht aber mit dem Soundtrack ein unglaublicher Rückschritt auf dem Spielplan. Das, was sich aus den Speakern quält, kann nun wirklich nicht als Musik bezeichnet werden. Klar, es ist Geschmackssache, ob man auf Jazz steht, aber für die ultraschlechte Instrumentierung gibt es einfach keine Entschuldigung. Unterm Strich bleibt eine gute Idee mit einer recht dünnen Spieltiefe, die auf Dauer langweilig wird. Ein wirklich interessantes Feature ist, daß man nicht bei einer Firma bleiben muß, sondern daß man ständig wechseln kann. Lob gibt es auf jeden Fall für die realitätsnahen Verläufe der Börsenkurse. ❑

cus

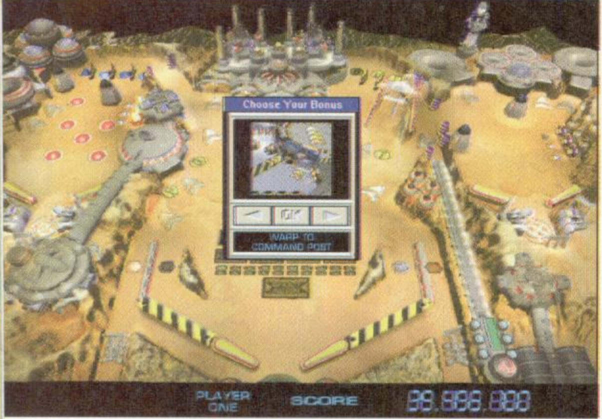
Broken leichtgemacht

Mit Clearing House setzt Max Design eine interessante Reihe von Wirtschaftssimulationen fort, die alle an der gleichen Krankheit leiden. Die Programmierung der Grafikroutinen bremst den Spielfluß. Schade, daß die guten Ideen meist nur auf dem Level von Hausmannskost umgesetzt werden. Max Design sollte sich von seiner veralteten Spielengine trennen und etwas Neues auf die Beine stellen. Die Ideen der Österreicher sind nämlich exzellent.



Das Telefon ist das elementare Instrument im Spiel. Die Programmierer haben einige undokumentierte Gags auf verschiedene Telefonnummern gelegt





Freie Wahl der Boni

Flipper mit Knalleffekt

SPIELFELD

Nach 21st Century, Epic und Codemaster will nun auch Sierra einen Super-Flipper marktstrategisch etablieren.

Um einen neuen PC-Flipper erfolgreich zu vermarkten, braucht man entweder ein abgefahrenes Gameplay oder einen großen Namen. Sierra scheint sich bei **3-D Ultra Pinball** eher auf letzteres zu berufen.

Dreidimensional bedeutet in diesem Fall, daß die drei Tische nicht in die Länge, sondern in die Breite gezogen sind und daß die Kugel beim runterrollen etwas größer wird. Damit wurden zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Man braucht kein Scrolling, und der Spieler hat den totalen Überblick – könnte man vermuten, dem ist aber nicht so. Bei den Szenarien handelt es sich um just jene, die schon in der Vorlage *Outpost* verwendet wurden. Folglich muß die Flipperkugel unter anderem in "Gebäude" rollen, um so die allseits beliebten Boni zu ergattern.

Werbewirksam

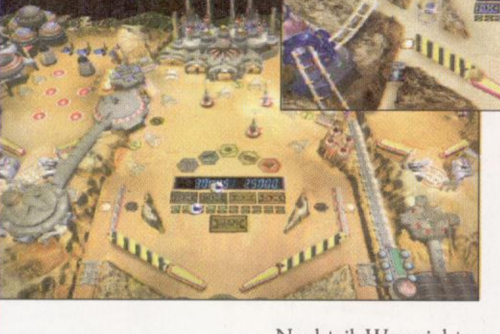
Das kennt man aus der Werbung: Da präsentiert Ilona Christen ein neues Waschmittel, und dabei wäscht es genauso gut wie das alte. So ähnlich ist es auch beim vorliegenden Programm: Sehr viel Animation, schicke Bilder, tolle Einfälle – aber das Gameplay kennt man von vielen anderen Flippern. Wer Outpost gespielt hat, wird zudem einen besonderen Wiedererkennungseffekt erleben, und vielleicht ist es gerade das, was Sierra vom potentiellen Käufer erhofft: "Ihr habt Outpost gemocht, deshalb braucht Ihr auch die Pinball-Variante." Die Rechnung wird aufgehen. Dennoch: Langfristig gebe ich mir lieber die süße Kugel.

Klaus

Hier bietet 3-D Ultra Pinball in der Tat etwas Neues: Die ein bis vier Spieler dürfen sich nämlich ihren Bonus aussuchen. Vom Warp in einen der beiden anderen Tische über Zigmillionen Punkte bis hin zum Extra-Ball oder Continue (sehr wichtig) ist alles vertreten.

Animation – hier beweist Sierras Flipper echte Größe, denn wo die Kugel trifft, fliegen die Fetzen, explodieren Gebäude, tauchen Raketen und ähnliches auf, die in einer begrenzten Zeit mehrfach zu treffen sind. Extra-Bonus! Nachteil: Wer nicht wenigstens einen DX2/66 hat, wird – vor allem bei Multiball-Einlage – ein wunderschönes Kugelruckeln beobachten können, was eine zielgerichtete Steuerung fast unmöglich macht.





Die drei Haupttische

Bonus-Level zeigen einzelne Bereiche des Tisches in Großaufnahme, wo dann eine bestimmte Anzahl an Objekten abzuflippern ist – das ganze selbstverständlich unter Zeitdruck, sonst wäre es ja langweilig.

Die Anfangsmotivation beim Spielen ist hoch, aber für längere Sessions braucht man schon sehr viel Geduld, zumal dem Spieler einiges abverlangt wird, was Schwierigkeit angeht.

Musik, FX und Sprachausgabe wissen indes zu gefallen und erzeugen eine spannungsgeladene Atmosphäre. Der Flipper und damit das Gameplay an sich kann bedingt überzeugen und somit guten Gewissens Genre- und Outpost-Fans empfohlen werden. ❑

kate



Das nennt man also Bonus-Level

3-D Ultra Pinball

Systemvoraussetzungen: 486/33, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk

Wertung ■■■□□

Grafik	Sound	Komfort
■■■□□	■■■□□	■■□□□

Was uns auffiel:
+ Animation en masse
+ freie Wahl des Bonus
+ atmosphärischer Sound
– nur auf schnellen Rechnern wirklich spielbar
– bekannte Features im neuen Gewand
– unübersichtliche Tische

Hersteller: Sierra, Preis: 90 DM

Virtuelle Entwicklungshilfe

Maxis hat ein neues Betätigungsfeld: Im neuesten Produkt der Sim-Serie ist der Städtebau fast schon verpönt. Bei Sim Isle werden nämlich Bäume gehegt und gepflegt.

Die Liste der "Sim"-Spiele aus dem Hause Maxis ist lang. Von der Verwaltung eines Ameisenbaus bis zur gigantischen Großstadt reicht die Simulationswut des Herstellers. Doch wo bislang gerade das Betonieren freier Natur durch den Städtebau (Sim City 2000) eine Spezialität von Maxis war, besinnt man sich jetzt auf umweltverträglichere Varianten der Evolution.

Dieses Mal geht es um das komplizierte Gefüge zwischen wirtschaftlichem Wachstum auf der einen Seite und der Bewahrung der Umwelt auf der anderen. Und das läßt sich nirgends besser konzentrieren als auf einer Insel.

Insgesamt 25 Eilande stehen zur Auswahl, jede mit einer eigenen Topographie und einer ganz bestimmten Aufgabe, die in der Regel aus mehreren Teilaufgaben besteht. Da sollen zum einen die Inselbewohner innerhalb von drei Jahren mit technischem Know-how und besserer Nahrung versorgt werden, gleichzeitig aber die seltenen Tier- und Pflanzenarten vor einer zu großen Ausbreitung des Menschen geschützt werden.

Wie soll das erreicht werden? Der Spieler selbst greift diesmal nur indirekt ein. Er schickt sogenannte "Agenten" über die Insel. Das sind Spezialisten, die den Eingeborenen entweder Ackerbau und Viehzucht lehren, einen Tierpark anlegen oder für den Aufbau einer Industrie sorgen. Das Zusammenspiel dieser Spezialisten entscheidet letztendlich dafür, wie die Insel sich entwickelt, ablesbar in einer Fülle von Statistiken und Schaubildern.

Sim Isle kommt auf CD, und die wurde satt mit Videos gefüllt. Viele Orte der Inseln haben animierte Clips, dazu gibt's nette Hi-Res-Grafik in drei verschiedenen Zoomstufen. In puncto Outfit war selbst noch Sim City 2000 nicht sonderlich verschwenderisch. Und man muß Sim Isle zugute halten, daß bereits im Grundpaket über 20 Szenarien mitgeliefert werden. ❑

msu



Die Inselkette: Jedes Eiland hat seine ganz speziellen Probleme

Auf Erfolgskurs?

Nach dem eher mäßigen Sim Tower hat Maxis mal wieder einen echten Hit nötig. Doch voll überzeugen können die Strategie-Experten nicht. Die Fähigkeiten der "Entwicklungshelfer" sind beispielsweise nicht an den Icons abzulesen. Und wenn es darum geht, seltene Tierarten zu schützen, müssen die erst mal gefunden werden. Gut ist das Spiel in der Kategorie Abwechslung: Die vielen Missionen, das Zeitlimit und die vielfältige Insel-Topographie motivieren.

Michael



Erst wird den Eingeborenen das Dorf abgekauft ...
... dann wird schnell ein Hafen für die Touristen gebaut




SIM ISLE

Systemvoraussetzungen: Konfiguration: 486/66, 8 MB RAM

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ schöne Idee
+ viele Details
− nicht immer logischer Aufbau

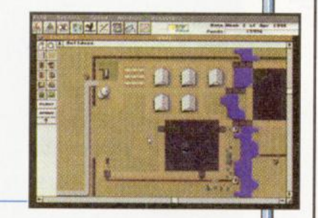
Hersteller: Maxis | Preis: ca. 100 DM

Topaktuell ...

... vor einem Jahr

Wer im Winter '94 ein Spiel kaufen wollte, kam ganz schön in Bedrängnis. Gleich ein paar Knaller kamen auf den Markt. Das Rollenspiel-Adventure mit Doom-Effekt System Shock von Electronic Arts brachte Tausende von Spieler um den Schlaf. Ähnliches gab es von **Transport Tycoon** (Microprose) zu berichten. Die Wirtschaftssimulation hatte absoluten Suchtcharakter. Von LucasArts kam **Rebel Assault** auf den Tisch und brachte Star-Wars-Fans in Wallung. Trotz guter Ideen fielen **Oldtimer, Inferno** und **Die Höhlenwelt** beim Publikum durch. Wahrscheinlich lag's am Überangebot.

... vor zwei Jahren



Flugi-Freaks hatten mit **TFX** (Ocean) ihren Spaß. Manch einem war zwar das Szenario (Ex-Jugoslawien) zu dicht an der Realität, aber die Simulation der Jets war exzellent. Angehende Jungbauern wollten mit Sim Farm (Maxis) auf einen grünen Zweig kommen und durchkämpften die Widrigkeiten des Wetters, die Vorlieben des Ungeziefers und die Sturheit der Tiere in der Viehzucht. In Sachen Rollenspiel bot **Dark Sun** (SSI) ein riesiges Betätigungsfeld. Auf der Abschußliste standen **Jurassic Park** und **Diggers**

... vor drei Jahren



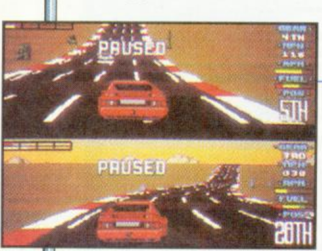
Für Computerspiele war es ein exzellenter Monat. Die **Kings-Quest**-Trilogie ging in die sechste Runde. Sierra brachte damit erstmals VGA-Auflösung und -Farbvielfalt ins Spiel. Auch bei Wizardry VII, dem letzten und besten Teil der Rollenspielreihe von Sir Tech, stand VGA auf dem Plan. Noch heute wird das Teil von vielen Freaks gezockt. **Alone in the Dark** gab sein Debüt, Infogrames startete damit eine topaktuelle Trilogie. Die Motorradsimulation **No Second Prize** kam leider nur für den Amiga und den Atari ST, gehört aber immer noch zu den besten und schnellsten Sims des Genres. Seestrategen fielen derweil über **Burning Steel** her. Mit dem Adventure **Rex Nebular** machte sich Microprose keine Freunde und strich später in Sachen Adventure gänzlich die Segel.

... vor vier Jahren



Das war ein Monat der Fortsetzungen: Larry-Fans legten sich reihenweise mit Bauchschmerzen (vor Lachen) ins Bett. Der fünfte Teil des schlüpfrigen Adventures wurde ein Bestseller. **Wing Commander** von Origin ging in die zweite Runde. **Might and Magic** sowie **Police Quest** ließen sich mit dem dritten Teil auf der Szene blicken. Einziger echter Newcomer war **F-117A**, die Simulation um den legendären Tarnkappenbomber.

... vor fünf Jahren



Lotus Esprit Turbo Challenge brachte Renn-Action satt auf dem Amiga. Gremlin legte damit den ersten Bestseller aufs Parkett. **Master Blazer** – ebenfalls Action – gehörte zu den Frühwerken von LucasArts. Außerdem stand die Geburt eines ewigen Klassikers an: **Bomberman** gab es damals nur für die PC-Engine, wurde aber später für alle Systeme übersetzt und hat bis heute noch Kultstatus.

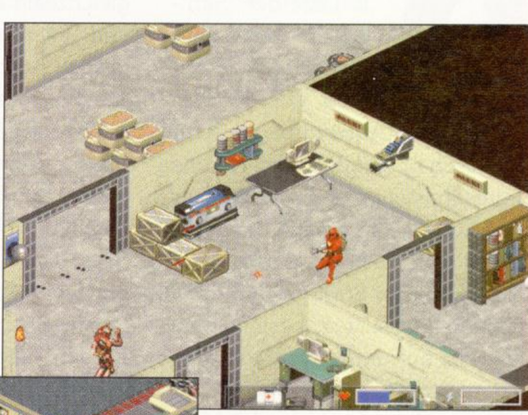
cus

Der Mann i

In Origins neuestem Actionadventure tobt der Krieg. Frei nach dem Motto "Einer gegen alle" geht's gewaltig zur Sache.



Er kämpft im Untergrund. Und natürlich setzt er seine Kräfte gegen das Böse ein. Es gilt, das World Economic Consortium (WEC) zu sabotieren. Klaro, daß eine solche Aktion nicht gewaltfrei abgehen kann, ganz im Gegenteil: Bei **Crusader – No Remorse** fliegen die Fetzen. Tastatur für die Steuerung in Stellung bringen und schon kann's losgehen: Mittels einer Videosequenz wird der Spieler vom Boß höchstpersönlich über die wichtigen Fakten informiert.



Die Terminals sollten unbedingt überprüft werden

Crusader kann gehen, springen, hocken, sich zur Seite rollen und rennen. Letzteres ist hier wohl sehr angebracht

Nachdem alles geklärt ist, wird keine Zeit mehr verschwendet und der rotbefrackte Kämpfer per Teleport in Szene gesetzt. Damit befindet er sich auch schon mitten im feindlichen Gebiet.

Gib ihm die Kugel

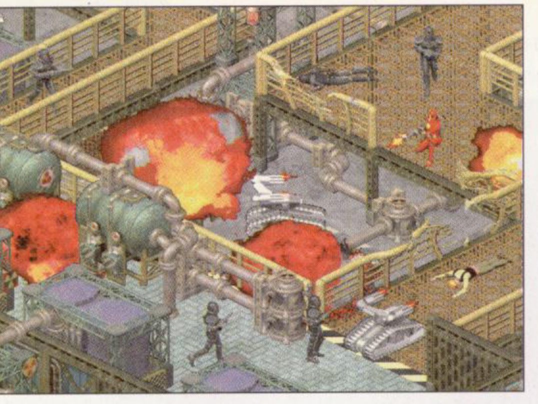
Sofort sind Wachen in Alarmbereitschaft und laufen auf den Eindringling zu. Was liegt da näher, als die Jungs mit leichtem Druck auf den Abzug schachmatt zu setzen? Der nächste wichtige Punkt ist, alle Alarmanlagen auszuschalten (um weitere sinnlose Morde zu verhindern, he, he).



Kneipe aufmischen oder nicht – das ist hier die Frage

Jetzt ist endlich Zeit, sich genauer im feindlichen Gebiet umzuschauen. Man stößt auf Kisten, die mit der S-Taste geöffnet werden können.





Explosionen satt – da lacht das Herz des Ballerfreaks

Mit Return kann das darin Befindliche aufgesammelt werden. Das können Erste-Hilfe-Koffer, neue Waffen, Munition oder Bomben sein. Am unteren Bildschirmrand läßt sich neben der Energieanzeige ablesen, was der Crusader im Gepäck hat.

Im Eingangsmenü besteht die Möglichkeit, unendlich viel Munition anzuwählen. Unter dieser Voraussetzung kann man sich eine kleine Freude machen und auf alles ballern, was im WEC-Komplex so rumsteht. Ob Treibstofftanks oder Maschinen – es knallt und kracht gewaltig!

Terminals sollte man allerdings erst in die Luft sprengen, wenn man sie benutzt hat. Manche enthalten nämlich Zahlencodes, ohne die sich bestimmte Türen oder Tresore nicht öffnen lassen.

Festinstallierte Laser und Überwachungskameras, die hier und da in den Fabrikhallen lauern, sollten möglichst sofort ins Fadenkreuz genommen werden. Und wer sich von "Außer Betrieb"-Schildern an Lasern täuschen läßt, ist selber schuld - oder besser gesagt: tot.

Und jetzt heißt es, sich von einem zum nächsten Raum durchzuschlagen. Etliche Türen warten darauf, geöffnet zu werden (mit S/Return). Aber bitte vorsichtig! Denn der Feind schläft nicht und hat Fallen wie Bewegungsmelder oder Minenfelder installiert. Ebenfalls nicht ganz ungefährlich sind giftige Dämpfe und Flüssigkeiten – von den wild um sich schießenden Robos ganz zu schweigen!

Hilfe vom Walker

Hin und wieder wartet auch eine angenehme Überraschung im nächsten Raum. So erweist sich der über Terminal steuerbare Walker als äußerst praktisch, da er die Vorarbeit in Sachen Ballern leisten kann. Sollte die Lebensenergie durch eventuelle Treffer dem Ende zugehen, gibt es zwei Möglichkeiten: Man gönnt dem Crusader einen Medical Kid oder sucht einen Automaten mit rotem Kreuz auf. Einfach hineinstellen, und schon ist der tapfere Krieger wieder bei Kräften.

Zum Testen stand uns die amerikanische Version zur Verfügung, bei der es ziemlich herb zur Sache geht. Getroffene Feinde verbluten langsam oder laufen als Feuerfackeln durchs Bild. Von Origin kam die Info, daß dies bei der deutschen Fassung wegfallen wird.

Crusader - No Remorse ist durchaus ein umfangreiches und spannendes Actionadventure. Die kleinen Rätsel sind zwar nicht ganz so anspruchsvoll, dafür macht das Ballern umso mehr Fun.

An der grafischen Darstellung in isometrischem 3D (von schräg oben) gibt's nichts rumzumeckern. Die FX sind stimmig, die Sprachausgabe synchron, und auch die Hintergrundmusik nervt nicht ab. Die Zwischenanis, durch die der Agent von seiner Einheit Anweisungen erhält, sind nicht schnarchig, sondern lockern das Geschehen angenehm auf. Gelungen! ❑

sat





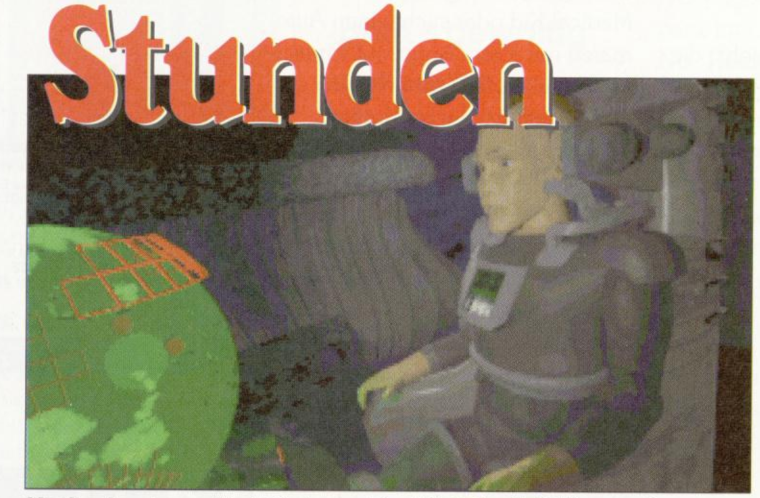
Ein neuer Freund: Dieser seltsame Herr wird zum Verbündeten

Abgeraucht: Mit dem Crash beginnt das Abenteuer

Ex und Hopp: Der Find springt mit seinem Bike über die Klinge

Schnelle Kost für lange Stunden

Rasierer mit Langhaarschneider sind out: Philips drängt mit Macht ins Computer-Business und hat ein Spiel abgeliefert, bei dem die Dark Forces mit den Ohren schlackern.



Noch schaut er optimistisch aus: Der Pilot des Aufklärungsflugzeugs

E in ganz normaler Tag im Weltraum: Du steigst in Deine Kapsel, den Sichelhaarschnitt frisch geföñt, und bereitest Dich auf einen Routineflug vor. Eigentlich steht nicht mehr an als ein erster Scan eines neu entdeckten Planeten. Planeten entdeckt man alle paar Tage, also ist dieser Flug wirklich nichts Neues. Doch dann passiert etwas, was überhaupt nicht normal ist: Eine der Flügel-Steuerdüsen fällt aus, und das genau in dem Augenblick, in dem Du Dich in einem gefährlichen atmosphärischen Gewitter befindest. Das Schiff fängt an zu schlingern, wird unaufhaltsam nach unten gedrückt. Der Erdboden rückt näher, das Steuer reagiert nicht mehr. Verdammt! Ein paar Sekunden nur, und dann raubt Dir die geballte Kraft des Aufschlags das Bewußtsein. Als Du wieder zu Dir kommst, bist Du im verrücktesten Abenteuer, das dieser Teil des galaktischen Spiralarms je gesehen hat.

Der Pilot, der da soeben auf einem völlig fremden Planeten gestrandet ist, trägt den unaussprechlichen Namen Psaph. Und daß er aus seiner Ohnmacht erwacht, verdankt er einem Alien namens Gaan, einem Wesen mit spitz zulaufenden Pinselohren, das ansonsten aber keinerlei Ähnlichkeit mit Mr. Spock hat. Die beiden so unterschiedlichen Typen sind plötzlich gemeinsam auf der Flucht, denn die bösen Daks haben es auf den Piloten und seinen neuen Kumpel abgesehen.

Was jetzt folgt, ist eine der schönsten Cover-Versionen der Jagd durch den Wald aus *Rückkehr der Jedi-Ritter*. Wir erinnern uns: Die Knuddelewoks nebst Luke Skywalker und seiner Prinzessin rasen mit Hover-Bikes schwerelos durch das Baumgewühl und bekämpfen sich mit den Truppen des Darth Vader.

Ganz genauso läuft das ganze anno '95. Zwar braucht man in dieser Sequenz eigentlich nicht mehr zu tun, als das Fadenkreuz auf die feindlichen Bikes zu halten und dabei aufzupassen,

Der Einzelkämpfer

Alien Odyssey ist das neueste Produkt aus der Abteilung "Einzelkämpfer gegen den Rest der Welt". Allen Spielen dieses Genres ist gemein, daß sie bevorzugt auf exotischen Welten spielen, nur einen Helden ins Rennen schicken und viel Wert auf Action legen – ein Vergleich mit anderen Top-Produkten lohnt also durchaus.

Größte Ähnlichkeiten, auch in puncto Qualität, hat Alien Odyssey mit Dark Forces und System Shock. Gänge, Gänge, immer wieder Gänge: Dark Forces ist ein Labyrinthspiel, in dem hinter jeder Ecke ein neuer Feind lauert. Gediegener bedient da System Shock seine Kunden: Die Puzzle-Features sind zahlreich und im Schwierigkeitsgrad sogar einstellbar. Baller-Action gibt es natürlich auch.

Alien Odyssey liegt da irgendwo in der Mitte. Es spielt sich hektischer als System Shock, macht aber nicht ganz soviel Bumm-Bumm wie Dark Forces.

Michael



Im Morgengrauen: Ein Anflug wird zur Katastrophe

Im Visier: Das Bike-Rennen durch den Wald ist echt aufregend



daß man nicht zufällig Gaan trifft. Was diesen Spielabschnitt aber so spannend macht, sind die atemberaubenden Kameraschwenks. Beim automatisch gesteuerten Flug durch den Wald vergehen einem Augen und Ohren, so schnell legt der Rechner das Bike in die Kurven, steuert den Spieler an Baumstümpfen und Geröll vorbei.

Allein unter Aliens

Aber **Alien Odyssey** ist beileibe kein futuristisches Rennspiel für Naturfreunde. Das Rennen ist vielmehr nur der Auftakt für ein Actionadventure der besonderen Art, aufgeteilt in sechs Spielabschnitte mit insgesamt 120 Locations. Der Spieler muß sowohl sein Joystickkönnen als auch sein Denkvermögen unter Beweis stellen.

Puzzles gilt es schon im zweiten Level zu lösen, nachdem Psaph zusammen mit seinem Freund auf eine Mission geschickt wird. Der Führer von Gaans Volk will Psaph nämlich ein Raumschiff besorgen, wenn dieser beim Kampf gegen die Daks hilft. Gesagt, getan: Psaph robbt zusammen mit Gaan durch die stockfinstere Nacht und bricht in die Kommunikationszentrale der Daks ein.

Die Puzzles, die dabei im Spiel auftauchen, haben allerdings keinen großen Adventurecharakter. Im wesentlichen kommt es darauf an, Computerkonsolen mit ihren kryptischen Zeichen verstehen zu lernen, damit verschlossene Türen aufgehen, Karten angezeigt werden oder der Phaser mit neuer Energie versorgt wird.

Action-Odyssee

Die Action steht damit bei Alien Odyssey deutlich im Vordergrund. Was das Spiel aber so reizvoll macht, ist die geschickte Mischung aus schnellen Actionelementen und gradlinig gestrickten Puzzles. Die Geschichte bewegt sich deshalb stetig nach vorn, selten kommt man in jene frustigen Situationen, in denen man in Adventures so oft verzweifelt. Ist Alien Odyssey deshalb zu einfach? Eigentlich nicht: Alien Odyssey will Action bieten, schnelle Unterhaltung für lange Stunden. Und was Philips und Argonaut in dieser Action-Odyssee zeigen, kann sich im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen. Das Spiel lebt eindeutig von seiner guten Grafik, von den räumlichen Perspektiven und schnell wechselnden Kamerafahrten. Und es fehlt nicht an Belobigungen für gutes Spielen: Nach jeder Spielrunde erfolgt eine minutenlange Einführungssequenz für die nächste Mission, alles natürlich edel gerendert, texturiert und vertont. Wer gute Unterhaltung in aufwendigem Outfit sucht, kommt mit Alien Odyssey auf seine Kosten. Einen Grund gegen den Kauf des Spiels gibt es aber noch: Für 120 DM bekommt man auch einen Philips-Rasierer. Der macht aber nur Krach und wenig Spaß. ❑

msu



Im Kampf gegen den Roboter zählt das Überraschungsmoment



Alien Odyssey

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ tolle Animationen
+ schnelles Scrolling

− zu leichte Rätsel

Hersteller: Philips/Argonaut Preis: ca. 120 DM

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt



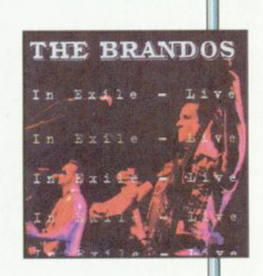
Audio-Spuren
gehört von Marcus

Einmal querbeet durch den Dschungel der Musikstile geht es in dieser Ausgabe der Audio-Spuren. Und alles sind ausgesprochene Hits.



The Rebirth of Cool: Phive (Island Rec.)
Schon länger gilt die Rebirth-of-Cool-Reihe als Geheimtip für coole Sounds. Der fünfte Teil (Phive) ist die Krönung bis dato. Mit dabei sind unter anderem stille Giganten wie Portishead, Beastie Boys, Massive Attack, Freakpower und Bomb the Bass. Auf den ersten Blick sieht die Playlist zwar aus, als würde sie nie und nimmer zusammenpassen, trotzdem ist ein schönes Gesamtkunstwerk mit ruhigen Groove-Songs daraus geworden. Stilmäßig ist so ziemlich alles aus dem Genre vertreten, läßt sich aber überhaupt nicht in irgendeine Schublade stecken. Aufgeschlossene Hörer werden viele neue Einflüsse finden.

Cathedral: The Carnival Bizarre (Earache Rec.)
Wer die monotonen Gruftmetaller von früher kennt, wird über die Wandlung angenehm überrascht sein. Statt monotoner Riffs gibt es jetzt Variationen, die Ozzy Osbourne zu Black-Sabbath-Zeiten zu Jubelschreien animiert hätten. Klasse doomiger Heavy-Rock mit Steherqualitäten. Die Gitarre sägt virtuos über die straighten Basslines und ein wummeriges Drumset komplettiert die Basis für die geniale Metal-Voice von Lee Dorian. Tolles Songmaterial ohne Hänger. Keine Frage, Cathedrals neue Scheibe ist derzeit das beste aus der Metal-Ecke. Black-Sabbath-Fans werden dieses Teil lieben.



The Brandos: In Exile – Live (SPV Rec.)
Nach acht Studioscheiben steht jetzt das erste Live-Werk auf dem Plan und ist auch noch genial. Verschnörkelter Südstaaten-Rock der ruhigen Sorte mit einem dicken Schuß Hillbilly. Schon auf dem Roskilde-Festival spielten sie zahlreiche Mega-Acts an die Wand. Ein ehrlicher Sound mit Ohrwurmqualitäten. Nicht zu hart, nicht zu soft verbreiten The Brandos Hoffnung und gute Laune. Die Jungs haben Spaß am Spielen und zeigen das auch. Die gelegentlichen Banjo-Einsätze verdeutlichen die Qualitäten von Dave Kincaid. Die In Exile – Live ist eindeutig mein Tip des Monats.

Electroids: Electroworlds (EMI Rec.)
Das Teil sollte eigentlich auf keiner Techno-Party fehlen. Viel Elektronik im Techno-Trance-Gewand. Vorbilder für die musikalischen Aspekte dieses Techno-Wunders waren mit Sicherheit Kraftwerk und Tangerine Dream. Ansonsten sind natürlich alle Zutaten für eine Blast-the-Brain-Session im Topf der Electroworld zusammengemixt. Trance ist eben schwer angesagt. Und wenn er so wie hier präsentiert wird, geben sich auch Techno-Hasser dem Sound hin. Viel Kreativität, wenig Samples: Da kann man doch mal von Techno-MUSIK(!) sprechen. Klasse Scheibe.

Marines versus S

Kates Klappe

Alles schon mal dagewesen

Mal ehrlich, so richtig innovativ ist doch kein einziges der "neuen" Spiele, oder? Nehmen wir doch mal ein x-beliebiges Autorennspiel. Bubebach Uralt! Man denke nur an die niedlichen, kleinen Geräte, die es früher (vereinzelt auch heute noch) in Spielzeugläden gab. Grundausrüstung: Schwarzweiß-Minibildschirm und ein "Lenkrad". Hiermit wurde eine Stange so bewegt, daß ein am anderen Ende befindliches "Auto" nicht mit entgegenkommenden zusammenprallt.

Statt etwas wirklich Neues zu erfinden, wärmt man also olle Kamellen auf und verbessert oder ergänzt lediglich hier und da ein paar Kleinigkeiten. Damit es nicht auffällt, daß der Reibach stetig gedeiht, zieht sich dieses Prinzip über Jahre und wenigstens 15 Programme hinweg. In Produktinfos oder auf Packungen liest sich das dann ungefähr so: "Noch mehr Realitätsnähe. Wie auf der Rennbahn. Sie sind mitten im Geschehen!" Wenn dem wirklich so ist, dann frage ich mich, warum es hier nicht nach Auspuffgasen und Reifengummi riecht, sondern nach ... Oh, ich glaube, der Hund muß gleich mal raus.

Der Endverbraucher verläßt sich auf des Testers Kommentare wie zum Beispiel "beste Simulation seit Erfindung des Autorennsports", und prompt wird das Teil gekauft. Irgendwann mistet man aus, und spätestens dann landen veraltete (pah!) Spiele in der Ablage P wie Papierkorb.

Resultat: Der Spieler bemerkt Schwund im Portemonnaie und dreht nunmehr jede Packung vor dem Kauf dreimal um (oder den verantwortlichen Redakteuren den Hals, wenn das Game trotz guter Kritiken doch nix taugt). Man kommt bei sämtlichen Computerspielen stets zu dem gleichen Ergebnis: Alles schon mal dagewesen! Was also bleibt als Fazit? Die Spieleindustrie kann im nächsten Jahrtausend nur Bestand haben und Umsatz erzielen, wenn wirklich neue Ideen entwickelt werden.

Wie, das habe ich schon einmal mit anderen Worten gesagt? Na, ich sag's doch: Alles schon mal dagewesen. Wenn uns Redakteuren schon nix mehr einfällt, was soll dann erst Spieleautoren einfallen außer einem Stapel Disketten? Und bevor jetzt jemand fragt, warum mir nicht mehr einfällt, ziehe ich mich lieber in meine Einfa(l)ltslosigkeit zurück und bringe den Köter raus.

Die Welt ist nicht rund, eine Scheibe ist sie auch nicht: In Wirklichkeit besteht sie aus lauter Sechsecken, und auf denen wird gekämpft.



Edel: die 3D-Animationen für das Kampfgetümmel



Sexy: Die Kommandantin kümmert sich persönlich um ihre Marines

Es ist ein ewig junges Thema: Die Menschheit breitet sich krebsgeschwürartig über die Milchstraße aus und verliert nach einer Weile die Kontrolle über ihre Kolonien. Die Kolonisten von Orion sind der Erde sogar ein besonderer Dorn im Auge: Sie wollen Unabhängigkeit, beliefern aber die Erde mit allerwichtigsten Rohstoffen. Und so kommt es, wie es immer kommt, zum Krieg. Doch die Taktik der Erdlinge, den Computern der Kolonisten einen Supervirus zu verpassen, wird zum Bumerang. Die Computer vernetzen sich – ein Superhirn entsteht, das die gesamte Menschheit bedroht. Eine letzte Hoffnung bleibt: Die Space Marines sollen's richten.

In Wirklichkeit soll es natürlich der oder die Spieler (1 bis 4) richten. Selbst als Neuling wird man sich mit diesem Schicksal schnell anfreunden können, denn als Battle-Isle-Klon mit mutigem Eigenleben ist **Space Marines** in der Bedienung ein Klacks. Gespielt wird rundenweise, wobei alle militärischen Einheiten in jeder Runde so oft bewegt werden können, bis sie entweder an einen Gegner geraten oder bis ihre Bewegungspunkte aufgebraucht sind. Weitere Unterschiede zu Battle Isle: Jede (Spiel-) Karte besitzt ein Zeitlimit und eine Zusatzaufgabe. Werden nicht alle Aufgaben (Vernichtung des Gegners, Einnehmen aller feindlichen Basen) innerhalb der Zeit erfüllt, gibt's zur Strafe im nächsten Spiel eine schwierigere Karte. Vergleichen kann man diese Technik ein wenig mit der Missionsaufteilung bei Wing Commander. Und genau bei den Weltraumfliegern können auch die Bodenkämpfer der Space

Kupferstecher

Auch wenn Space Marines halbwegs ein Plagiat ist – das Rad wird schließlich in dieser Branche nicht dauernd neu erfunden. Veraltet ist das Spielprinzip von Space Marines deshalb noch lange nicht – schließlich ist das Spielfeld logisch aufgebaut, und die Missionen gehen locker vom Hocker. Und Battle Isle, der große Vorgänger, war ja auch nur die Cover-Version eines findigen japanischen Programms namens Nectaris. Ironie des Schicksals: Nectaris ist seit ein paar Monaten für den PC konvertiert worden. Und sieht gegenüber seinen Nachahmern ganz schön blaß aus.

Michael

upercomputer

Marines ihre Erfahrungen in die nächste Mission einbringen. Waffen, Erfahrungspunkte, sogar die Stärke der Einheiten werden aber auch für die Folgerunden konserviert.

Es lohnt sich also, viel Wert auf die Produktion und den Kauf neuer Kampfeinheiten und Waffen zu verwenden – nur wenn man bis an die Zähne bewaffnet ist, kann der Supercomputer nach 60 Runden endlich besiegt werden. Der Sieg im Spiel ist nicht nur ein moralischer, sondern ebenso ein optisch sehr bewegender. Über 100 gerenderte, texturierte und natürlich animierte 3D-Objekte erweitern die sechseckige Sichtweise des Spielfelds. Dazu gibt es Nacht- und Tagwechsel, unterschiedliche Wetterbedingungen und jede Menge Videosequenzen für das Schauspiel *zwischen* den Spielkarten. Und in deutscher Monitor-Erstausstrahlung darf der Spieler die grafische Auflösung von 640 x 480 bis hin zu 1024 x 768 Punkten zoomen.



Quo Vadis? Die Einheiten müssen schließlich in Stellung gebracht werden





Edel: die 3D-Animationen für das Kampfgetümmel

Was Fans des Genres noch vor Weihnachten an die Bildschirme fesseln soll, sieht also schon jetzt vielversprechend aus. (Mit dem Demo auf der Heft-CD kann sich jeder selbst davon überzeugen.) Space Marines kann man fast verzeihen, daß das Produkt als deutlicher Kupferstecher daherkommt, denn die erweiterten Features sind hübsch, genauso wie das gesamte Outfit des Spiels. Allerdings wird sich das Game auch mit schwergewichtigen Platzhirschen des Genres messen müssen, vor allem mit der Battle-Isle-Serie, deren jüngste Episode (Battle Isle 3) ja mittlerweile schon zu haben sein sollte. ❑



Auf geht's: Der Kämpfer ist einsatzbereit

msu

Im Frühtau zu Berge ...

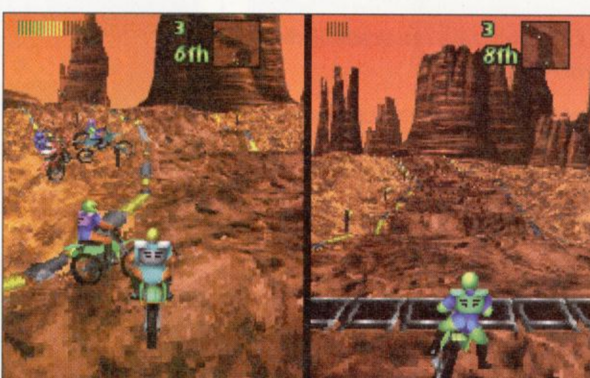
Arcade-Action fast wie aus der Spielhalle

Butterweiches Scrolling bringt dem Spiel die richtige Action

Besonders viele Motorbike-Games gibt es ja nicht auf dem PC – außer CycleMania und Road Rash. Die Jungs von Graftgold liefern jetzt mit MOTOX einen schicken Renner ab.

Was an **MotoX** gleich zu Anfang ins Auge fällt, ist sein Umfang. Sage und schreibe 32 über den ganzen Globus verteilte Rennstrecken warten darauf, Deinem Cross-Bike die Heultöne beizubringen. 32 Kurse – das artet schon echt in Arbeit aus, wenn man da überall top sein will. Apropos Arbeit: Programmierer Andrew Braybrook verriet uns hinter vorgehaltener Hand, daß mit einem bißchen Glück bis zum endgültigen Produktionstermin auch noch ein paar Speedkurse fertig sind, auf denen Du dann voll aufdrehen kannst, denn im Moment konzentriert sich das Game noch ganz auf wild bewegte Cross-Strecken, auf denen Du zwar eine Menge Geschicklichkeit brauchst, aber natürlich die Maschine tempomäßig nicht ausreizen wirst.

Solange das Bike in der Luft ist, kannst Du natürlich nicht steuern, deshalb ist die Wahl der Route von äußerster Wichtigkeit (falls Du natürlich auf spektakuläre Crashs stehst, bitte schön!). Ein schön dezent gehaltener Scanner zeigt den vorgeschriebenen Kurs, an den man sich tunlichst halten sollte, denn obwohl man die Kurven durchaus schneiden kann, kommt, wenn man es zu sehr übertreibt, unweigerlich die Warnflagge, und die Runde zählt nicht.



Im Netzwerk wird es richtig spannend

Eine Motocross-Simulation nennen wir mal eine originelle Idee

Überhaupt verhalten sich die Bikes ziemlich echt: Ist man beispielsweise an einem Hang von der Piste abgekommen und muß jetzt an der Steigung wieder anfahren, ist das sehr viel schwieriger als an einer ebenen Stelle, und Matsch, Schnee oder Sand (je nach Szenario) spritzt herum, daß es eine wahre Pracht ist. Echt schwierig wird es, wenn Du mit gesplittetem Bildschirm gegen einen Freund und sechs Computergegner antrittst. Da ist die Gefahr von Kollisionen ziemlich groß, und Du brauchst eine ganze Menge Geschick, Dich aus den Massenkarambolagen herauszuhalten. Schicke Kamerafahrten, wenn man sich seinen Höllenritt noch mal ansehen will, gehören zu dieser Art Game zwar eigentlich dazu, sind hier aber besonders gut ausgefallen.



Wer bremst, verliert

Neben den anderen üblichen netten Kleinigkeiten wie Wahl der Nationalität, Fahrerfarben usw. wurde auch noch ein Editor implementiert für all jene, denen die 32 sehr abwechslungsreichen Kurse nicht reichen.

Ein gewisses Strategie-Element rundet das wirklich nette Game noch zusätzlich ab: Sicher ist es schön, als erster durchs Ziel zu gehen, aber Geld (um die Kiste weiter aufzurüsten) und Punkte erhalten in jedem Rennen die ersten vier Fahrer. Es ist nicht unbedingt nötig, immer als erster im Ziel zu sein, um eine Runde weiter zu kommen, theoretisch langt auch ein beständiger zweiter Platz, um letztendlich auf dem Siegertreppchen zu stehen.

Schon die von uns getestete Betaversion begeisterte durch weiches Scrolling und das bereits gut ausgebaute Gameplay – das macht Appetit auf Dezember, wenn das Spiel der Renner des Weihnachtsgeschäfts werden soll (und kann). ❑

ah

Mopped fahr'n

Ich hab' auf einer XT500 das Motorradfahren gelernt, und ich weiß, wie es sich anfühlt, wenn man durch die Luft fliegt (mal mehr, mal weniger freiwillig). So ein Feeling von Authentizität ist mir bisher noch bei keinem Simulator untergekommen, weshalb ich absolut heiß auf die Vollversion bin – schließlich mag ich's trotz allem bequem, und im Winter die Hänge rauf und runter zu rasen, das gönne ich mir in Anbetracht der Qualitäten von MotoX dann doch lieber am Monitor. *Antje*



Blue Bytes erstes Rollenspiel ist da: Albion mischt Fantasy mit High-Tech und läßt in den Dungeons die Knochen knacken.

Ausbeuter im All



Fies: Die Energiekugel wird abgeschickt, wenn man eine Bodenplatte betritt, die eine Tür öffnet

Die Erde am Abgrund: Die Rohstoffreserven sind aufgebraucht, die letzte Galapagos-Insel wird von militanten Naturschützern mit einem Minengürtel umgeben, und in Europa scheiterte der 14. Versuch, eine gemeinsame Währung einzuführen, mal wieder am Widerstand Deutschlands.

Der einzige Ausweg für die Menschheit ist die Flucht ins All. Deshalb startet ein riesiges Schiff mit dem Namen Toronto zu dem vielversprechendsten Planeten, den die Astronomen nur finden konnten.

Dieser Planet wird allgemein nur Nugget genannt, denn er enthält so viele Erze, Öl und Mineralien, daß damit die gesamte Menschheit über Jahrhunderte versorgt werden könnte. Und der Planet ist so wüst und leer, daß man Schwierigkeiten mit Außerirdischen nicht befürchten muß.

Unerwartete Begegnungen

Von wegen: Als Pilot Tom Driscoll sich für den ersten Erkundungsflug zur Planetenoberfläche fertig macht, ahnt er nicht im geringsten, wie sehr das Leben auf Nugget tobt – oder besser: darunter.

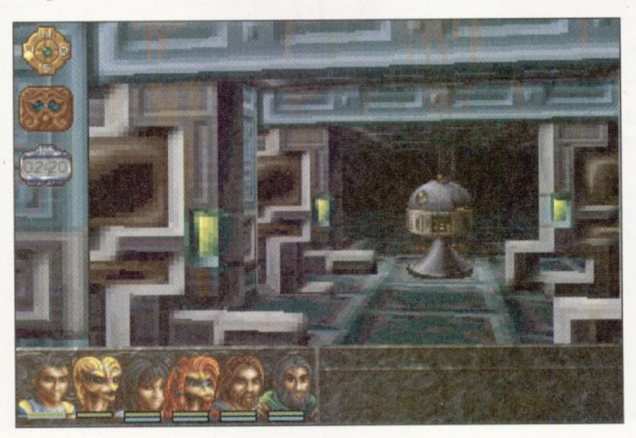
Hier beginnt die Spielhandlung von **Albion**. Erstes und zunächst einziges Mitglied der "Party", der Abenteuertruppe, ist natürlich Tom, der Pilot. Und noch bevor man überhaupt mit Tom einen Schritt auf den Planeten setzen kann, muß auf der Toronto noch so einiges abgeklärt werden.



Wunderschön: die Dungeons aus der Walt-Disney-Ecke und nicht aus der Gruselkammer

Das ist eines der wesentlichen Spielmerkmale von Albion: Nie wird die Handlung hauruck vorangetrieben, immer legen die Designer viel Wert auf Details und entwickeln die Geschichte langsam und behutsam.

Natürlich geht es irgendwann in tiefe Dungeons, wo es richtig zur Sache geht und die magischen Zaubersprüche (55 gibt es!) nur so durch die Gegend fliegen. Aber Albion ist eben *kein* reines Dungeon-Adventure, sondern unterteilt die epische Geschichte in großzügige 2D- und 3D-Abschnitte.



High-Tech-Dungeon: Durch diese Tür kommt man nur, wenn man dem Roboter schnell folgt

Der erste dieser Abschnitte ist die Erkundung des Raumschiffs. Mit der linken Maustaste führt man den Helden durchs Schiff, mit der rechten werden Gegenstände angeklickt, Türen geöffnet und Unterhaltungen geführt – "Kontextmenü" nennt man das bei Windows 95, aber unter DOS funktioniert's genausogut. In den 3D-Abschnitten behält die rechte Maustaste ihre Funktion bei, während die linke, je nach Stellung des Mauszeigers, die Party nach vorn laufen läßt, dreht, sich zur Seite bewegen läßt oder den Blick zum Boden öffnet.

Gerade das vorsichtige Abtasten der Dungeons im Decken- und Bodenbereich kann überlebenswichtig werden. Denn was nützen die ganzen

STONED AGAIN

Albion bietet nicht nur Action und eine komplexe Handlung: Der Humor kommt ebenfalls nicht zu kurz. Das sind die zahlreichen, witzigen Chats mit Charakteren oder die Infos aus dem Computer, die für Lacher sorgen. Und da gibt es neben den Körperattributen wie "gelähmt", "blind", oder "panisch" noch die Eigenschaft, einfach mal "stoned" zu sein. In diesem Zustand, so der Hersteller, sei der entsprechende Charakter zu "keiner mentalen Aktivität" mehr fähig. Also: Don't do this at home, kids!



SPIELFELD

Lebenspunkte, wenn am Boden eine Falltür aufgeht? Ebenfalls sehr witzig: Bodensegmente, die wiederum andere Segmente aktivieren, die wiederum Türen öffnen und so fort. Albion bietet in puncto Puzzlevielfalt eine ganze Menge. Gerade erfahrene Spieler werden sich daran laben können.

Geschickte Mischung

Blue Byte lehrt die anderen Rollenspiel-Hersteller Mores und bietet mit Albion eine geschickte Mischung aus Fantasy und Science-fiction. Neben vielen Dungeons gibt es eine erfreulich gute Handlung nebst Charakter-Entwicklung. Ein tolles Spiel für Rollenspiel-Einsteiger und -Profis gleichermaßen, und ein guter Einstand für Blue Byte in diesem Genre!

Michael

Magie und Fantasy

Doch im Grunde kommt jeder bei Albion auf seine Kosten. Blue Byte verzichtete erfrischenderweise auf eine ganze Reihe der sonst üblichen Rollenspielklischees. Die nötigen Fantasyelemente mit all der Magie wurden geschickt mit einer Fülle von Science-fiction aufgepeppt. So tragen unsere maximal fünf Helden nicht nur Streitäxte, sondern auch Pistolen, wenn es sie zu kaufen gibt. Und die Dungeons sind nicht nur Repliken aus Doom, sondern bieten ebenso High-Tech-Look für das nächste Jahrtausend.

Hinzu kommen noch unzählige Charaktere, die mit News oder Waren aufwarten, eine knubbelige Grafik mit einigen wunderschönen Bildern sowie ein simples, leicht zu bedienendes Kampfsystem. Und daß bei all diesen Features die inhaltsarmen Grafik-In- und -Extros beschnitten wurden, kann man Blue Byte bei diesem rundum gelungenen Spiel überhaupt nicht übelnehmen. ❑

msu

Albion

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM

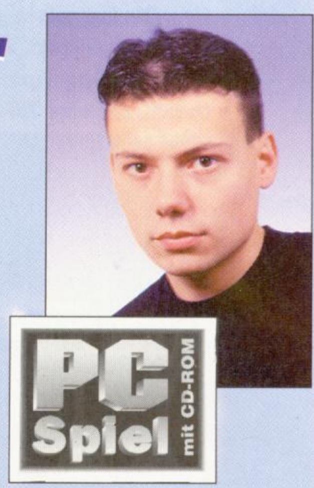
Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ lange Motivation
+ riesige Level
+ gut gelöste Steuerung
− wenig Zwischensequenzen

Hersteller: Blue Byte | Preis: ca. 120 DM

Insider



Am 28. Mai 2074 werde ich hundert Jahre alt. Davor ein abwechslungsreiches Leben. Als Kind oft auf den Kopf gefallen. Ausbildung als Wirtschaftsassistent (Informatik), danach Fachoberschule Wirtschaft. Bundeswehrzeit zum Glück auch schon hinter mir.

PC Spiel mit CD-ROM

Was machst Du, wenn Du frei hast?
Musik hören, lesen, Magic – The Gathering spielen, mit Freunden weggehen, auf das erste gute VR-Headset warten.

Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?
Vor dem Fernsehgerät "abgammeln", Chips fressen.

Was spielst Du am liebsten?
Rollenspiele mit guter Atmosphäre, Adventures

Welche Spiele magst Du nicht?
Wirtschaftsspiele – mit wenigen Ausnahmen

Was liest Du am liebsten?
Werke von William Gibson, Bücher aus der Ravenloft-Reihe

Was steht bei Dir auf der roten Liste?
Solche Schriftstücke lasse ich rechtzeitig wieder im Regal verschwinden

Welche Musik hörst Du gerne?
Electronic Body Music, Dark-Electro, Industrial

Welche hörst Du nicht?
Rap, Hip-Hop, Dance-Floor, Heavy Metal, Billig-Techno

Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?
Alien(s) I & II, Bram Stoker's Dracula, Highlander I, The Crow

Was treibt Dich zum Filmboykott?
Akira, 08-15 Hollywood-Brutalos, Serien – mit Ausnahme von Star Trek

Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?
Die Erfindung des Ausschaltknopfes eines Fernsehgerätes

Was ist ihr größter Fehler?
Die Idee von nuklearen Waffen

Was – ganz allgemein – magst Du?
Virtual Reality, echte Freunde, schwarze Klamotten, Frauen, Tiere, Kunst

Was magst Du nicht?
Tierquälerei, Langeweile, Einsamkeit, arrogante Menschen, rauchen, starke alkoholische Getränke

Thunderscape ist der erste Teil einer neuen Rollenspielserie von SSI

Entscheidung am Donnerpaß

Als die Nocturnals die südlichen Länder überrannten, wogen sich die Menschen im Norden noch in Sicherheit. Doch das Böse ist nicht aufzuhalten, und sogar der als unüberwindlich geltende Skelon Paß fällt ...

Aden war eine friedliche Welt, in der die Völker in Eintracht lebten, bis zu jener Sonnenfinsternis, die den Schrecken der Nocturnals gebar. Scharen von Kreaturen und Wesen der unterschiedlichsten Gestalt, die nur eins gemeinsam haben: eine Seele aus purem Bösen. Doch selbst mit vereinten Kräften gelingt es nur langsam, die feindlichen Kräfte zurückzudrängen.

Während die Armeen von Aden mit den Nocturnals in den südlichen Provinzen kämpfen, glaubt man das Nordland in Sicherheit. Eine Kette riesiger, unüberwindlicher Berge, die "Wand" genannt, trennt die nördlichen Provinzen Adens vom Süden ab. Nur durch ein einziges Tal, den Skelon Paß, gelangt man dorthin. Dazu wird dieser Paß von einer magischen Wand mit ungeheurer Stärke versperrt. Niemand glaubt, daß die Nocturnals intelligent genug wären, die Festung auf der Berghöhe anzugreifen, die das magische Feld erzeugt, doch als der Wall fällt, müssen die Bewohner von Aden erkennen, daß die Nocturnals nicht einfach nur Bestien sind.

Lange Zeit war der Name **SSI** untrennbar mit "Dungeon&Dragons"-Games für Computer verbunden. Als Garant für beste Fantasy-Rollenspiel-Unterhaltung stand SSI hier unangefochten an der Spitze der Companys, die sich diesem Genre widmeten. Als SSI dann fast über Nacht die Lizenzen an "Dungeon & Dragons" verlor, entschloß man sich, nicht gleich wieder mit einer langfristig unsicheren Lizenz anzufangen. Mit großem Aufwand und viel Liebe zum Detail entstand aus diesem Grund die Spielwelt Aden, die aber nicht nur Computer-Rollenspielen als Hintergrund dienen sollte, sondern auch gleich als Brett-, als Strategie- und als Sammelkartenspiel ausgearbeitet wurde.



Lange Nächte mit World of Aden sind garantiert

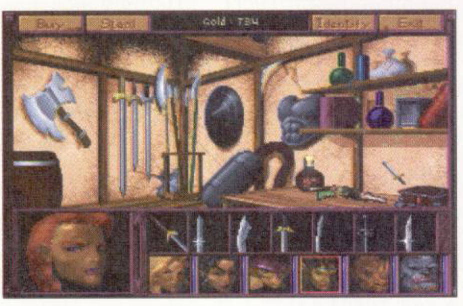
Der elektronische Auftakt in der **World of Aden** liegt jetzt in Gestalt von **Thunderscape** vor. SSI realisierte das Game mit einer 3D-Engine, die es dem Spieler erlaubt, frei im Gelände umherzuwandern. Kämpfe jedoch werden nicht in Echtzeit ausgefochten, sondern zugweise in bewährter Rollenspielmanier. Das ausschließlich auf CD erhältliche Game besticht zudem mit einer Unzahl von (englisch) gesprochenen Kommentaren und Monologen. Die 3D-Engine selbst ist von der Geschwindigkeit her ganz passabel und kann sogar schiefe Ebenen darstellen. Grafisch erkennt man in dem Game also viele gute Ansätze, nur leider wirkt es teilweise noch etwas unfertig. Doch für diese kleinen Mängel versöhnt die phantastische Welt Aden reichlich mit ihren vielen Details, Rassen und Ländern.



Größtenteils im klassischen Gewand präsentiert sich Thunderscape

Ganz offensichtlich hielt man bei SSI nichts davon, sich nach dem "Dungeon&Dragons"-Debakel in eine Ecke zurückzuziehen und seine Wunden zu lecken. Vielmehr trat die Firma auf der ganzen Linie die Flucht nach vorn an, und der Einsatz hat sich gelohnt. Alles, was bisher von Aden zu sehen und zu spielen war, insbesondere das Computerspiel, machte einen ausgezeichneten Eindruck. Es ist tatsächlich gelungen, die lange Erfahrung auf dem Gebiet Rollenspiel in dieses Projekt einzubringen und ein überzeugendes Debüt abzuliefern. ❑

hs



Für jeden Waffengang die richtige Ausrüstung

Thunderscape

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 RAM

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
- \+ gut steuerbare 3D-Engine
- \+ aufwendig gestaltete Charaktere
- – Grafik wirkt teilweise unfertig

Hersteller: SSI — Preis: ca. 100 DM

BIETE HARDWARE

486 DX2/66, 8MB RAM, 340 MB HD, 256 KB Cache, DS CD-Rom,SVGA 1 MB, 14"-Monitor, 3,5" + 5,25" Floppy, VP 1200 DM, Tel. 07159/18225 (abends: Jens) Außerdem: 286 AT, 35 MB HD, etc. DM 200

Biete Platine: 486 DX2 - 66 MHz AmiBIOS + 256 kB Cache + 8 MB RAM + SPEA- VEGA-PLUS Grafikk. + Controller (alles VLB) für 1100 DM unter 03494/24040 ab 18 Uhr (Andreas)

BIETE SOFTWARE

Diverse Programme für den PC. Liste gratis anfordern. T. Panyrek, Postfach 9, A - 1153 Wien

Originale für 5 DM: Battle Isle, DSA 2, Dark Forces, X-Com, NBA 95, History Line, etc. Liste gg. 2 DM. Ole Brandenburg, Meerstraße 83 b, 14055 Berlin. – Nur Originale – PC –

Verk./Tausch: Killing Moon 50 DM, Phantasmag. (US) 70 DM, Kyrandia III 50 DM, System Shock (Disk) 40 DM. Suche: Need for Speed. 036450/30767, fragt nach Marc

CD: Full Thr., Com & Conqu., BI 3, Bioforge, NBA, KQ7, Woodr., Rebel. **DISK:** Larry 6, FIFA Soc., Sam & Max, PQ4, Kyrandia. Liste anfordern! Fax: 08621/64137. Tel.: 08621/3630 (Sebastian)

PC-Originale: Battle Isle 3, WC3, Tie Fighter, Ascendancy, Monkey 2, Command and Conquer, Fade to Bl., Simon 2, Magic Carpet 2, BMH, DSA2, Apache Longbow, etc.: 030/3041503

Verkaufe ca. 300 ältere ATARI-ST-Originalspiele mit Anl. u. Verp.; pro Spiel DM 5 (+ Porto), Mindestabnahme 10 Stück. Gesamtpreis DM 1200. Tel. 0711/7970285 ab 20 Uhr.

PC: Wizardry 6+7 CD 45 DM; Ultima 6+7, Lemmings 1 + More, Might & Magic 3+4, Litil Divil, Death Knights, Planets Edge, Dungeon Hack, Dark Sun, Hurra D., Burning Steel 2 – je 35 DM. 02327/73161

KONTAKTE

Suchen freie Mitarbeiter zum Vertrieb von Software am PC. Legal u. gut bezahlt! Infos bei Red Line, Innaustr. 10, 83026 Rosenheim

Computer-Club Hannover e.V. sucht noch Mitglieder. Eigene Mailbox + Vereinszeitung. Infos schriftlich vom Computer-Club, Heusinger Str. 16, 30419 Hannover

Spielfans! gesucht. Wer zeigt mir gegen Honorar seine besten Spiele für ein Kunstprojekt? Raum Hamburg, Elbtreppe 15 c, 22763 Hamburg, 040/39 49 07 – F. Japp

VERSCHIEDENES

Pinball-Illusions-Jacke an Liebhaber zu verkaufen. Gewinn aus PC-Spiel 7/95. Tel.: 0209/144617

SSMB - die Mailbox ohne Gebühren! V.34 + V.FC Modem: 02234/700282 X.75 ISDN: 02234/942201

Attraktiver Nebenverdienst durch leichte Arbeit am PC. Info für 2 DM RP von Carsten Korwes, Bahnhofstr. 61, 21224 Rosengarten

Hoher Heim-Nebenverdienst !!! Bis 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Ungewöhnliche, aber seriöse PC-Tätigkeit, die Sie haupt- o. nebenberuflich zu Hause ausüben können. Sehr hoher Verdienst. Ausführliches Informationsmaterial gegen 3 x 1 DM Porto. Zuschriften unter Chiffre: PCS1/12/95

DINOMATH Rechentrainer Gratisinfo: I.T.SOFT, Postfach 1671, 73606 Schorndorf, Tel.: 07181/21709 **G**

Inserentenverzeichnis

20000

CD-ROM

Command & Conquer (DV)	100,00 DM
The 11th Hour (DA)	115,00 DM
Prisoner Of Ice (DV)	94,00 DM
A IV Networks (DV)	94,00 DM
Warcraft (DV)	91,00 DM
USS Ticonderoga (DV)	87,00 DM
Hi' Octane (DV)	98,00 DM
EA Sports Rugby (DA)	90,00 DM
Star Trek-A final unity (DV)	112,00 DM
Bloodwings (EV)	98,00 DM

Außerdem führen wir Hardware und Anwendersoftware (auf Anfrage).

Kostenlose Preisliste bei

K+H Soft & Hardware GbR
S.Kempchen, J.Höpfner
Hohentorstr. 54, 28199 BREMEN
Tel.0421/508409 & 0421/507807, Fax.0421/507807

30000



Karsten Schaper
Computerfachhandel
Fliederstr. 21
33175 Bad Lippspringe

Aktuelle Highlights...

HP DJ Tintenpatrone	45,- DM
Original Cherry Tastatur	49,- DM
80 W Aktiv Boxen	59,- DM
486DX2/66 Prozessor	69,- DM
Double Speed CD ROM	99,- DM
Soundblaster 16 V. IDE	169,- DM
1,08 GB FB, SCSI HD	499,- DM
Pentium 90 Mainboard, intel T. Chip	799,- DM
17" Monitor, Tiger JD178, 82kHz	999,- DM

Händleranfragen erwünscht !
Also... fordert einfach unser Komplettpreisliste unverbindlich und völlig kostenlos an...

Telefon & FAX: 05252 / 54196

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC C-64/128
SEGA CD-ROM
AMIGA CD 32
NINTENDO uvm. ...

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben !

DATA HOUSE Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Straße 67 34130 Kassel
Versand: Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
Ladenlokal: Mo. - Fr. 15 - 18 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

40000

NEWS
SOFTWARE

Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

50000

Jerry Green

Hard- & Softwareversand

Wir verkaufen Spiele und Zubehör für :

PC CD-Rom
Amiga Sega 3DO
Video-CD CD-i
Nintendo Mac

Komplette Preisliste mit über **1200** Artikeln gegen 3DM in Briefmarken an:
Jerry Green
Corneliusstr.5
55545 Bad Kreuznach

60000

Kuwo-Versand

(Inhaber Kuben-Wolf GdbR)

Hardware

miro Video 20SD, 2MB, PCI	299,-
1,08GB HDD Quantum IDE	399,-
AMD 486DX4-120 CPU	229,-
486er CPU-Leiselüfter	9,90
GBT 486AM-Mainboard, PCI	229,-
Pentium 90 CPU, Intel	549,-
GBT 586AT-Mainboard, PCI	349,-
Aktiv-Boxen 15Watt (PMPO)	27,90

!!! Händleranfragen erwünscht !!!

Software

(CD-ROM)

Silent Steel, dt., 4CD´s	111,-
Noctropolis, dt.	34,90
Microprose F1GP, Teil 2	89,90
The 11th Hour, dt.	89,90
Space Quest VI, dt.	89,90

Kostenlose Preisliste bitte gleich anforden !!!
!!! KEIN LADENLOKAL !!!

KUWO-Soft Am Witten 2 66822 Lebach
Tel: 06881-53232 Fax: 06881-53521

90000

DIE DRACHENSCHMIEDE

Tolle Sachen!

Live-Rollenspiel: Masken, Make Up, Kostüme, Lederartikel, Waffen und Materialien zum Eigenbau; Mittelalter: Schwerter, Helme, Kettenhemden, Fantasy-, Mystik- und historischer Schmuck, Buckles, Met, Trinkhörner und Krüge, CD's, Drachen und Magier, Karten und Spiele und mehr: Star Quest, das Science Fiction Postspiel u.s.w.!
Kostenlose Infos bei uns anfordern:

DIE DRACHENSCHMIEDE 5 x in Deutschland:
10967 Berlin, Schöneinstraße 29 * 44789 Bochum, Universitätsstraße 26 * 86150 Augsburg, Wintergasse 1 (bald) * 91541 Rothenburg, Galgengasse 40 * Versand und Infos 97993 Creglingen-Blumweiler, Tel.: 0 79 39-3 53, Fax: 0 79 39-13 18 *
Hauptkatalog 20,00 DM Vorkasse oder 26,00 DM bei NN

Österreich

POSTSPIELE!

POSTSPIELE? Schon gehört? In unseren Spielen ist was los!

- **Fantasy** - Legends, Epic
- **Science Fiction** - CTF 2187
- **History** - World Conquest
- **Wirtschaft** - Iron & Steam

Beispiel **LEGENDS**: es wird eine fantastische Welt simuliert, mit Städten, Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks, Zwergen, Drachen, Magie und vieles mehr.

Also unverbindlich gratis Legends Info oder ein gratis Regelwerk (*Epic, CTF, World Conquest* oder *I&S*) anfordern.

SSV Klapf-Bachler
OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ
☎ A-0316/919327, Fax A-0316/910318

Die nächste

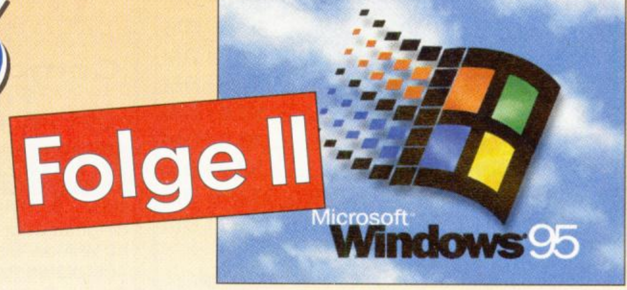


erscheint am
6. Dezember 1995.

Anzeigenschluß für Ausgabe 2/96 ist der 29.11.1995

MARKTPLATZ

Windows 95 – was nun?



Mit Windows 95 hat sich einiges verändert – nicht nur was Windows-Anwendungen betrifft. Auch für DOS-Spiele und deren Installation beginnt jetzt ein neues Zeitalter. Hier die Fortsetzung unseres Artikels.

WERKSTATT

Wir haben Euch in der letzten Ausgabe der PC Spiel mehrere Methoden vorgestellt, DOS-Spiele *trotz* und *mit* Windows 95 zum Laufen zu bringen (siehe Kasten "Was bisher geschah ..."). Nun gibt es aber – wie schon unter Windows 3.1 – auch die Möglichkeit, DOS-Programme direkt in die grafische Oberfläche einzubinden, so daß sie sich wie Windows-Anwendungen per Mausklick starten lassen. Bei den diesbezüglichen Möglichkeiten hat "95" sogar mächtig zugelegt. Was das für neue Möglichkeiten sind, und wie Ihr sie nutzen könnt, wollen wir Euch jetzt bei einem kleinen Exkurs demonstrieren. Dabei werden wir Euch unter anderm zeigen, wie man einen Desktop-Ordner – nicht nur für DOS-Spiele – anlegt, wie man darin ein Start-Icon erzeugt und dessen "Eigenschaften" so konfiguriert, daß die ganze Sache läuft.

Neue Heimat: Desktop-Ordner

Der gute (?), alte (!) Programm-Manager, der das Bild von Windows 3.1 geprägt hat, ist tot. Programme und Dokumente finden nun entweder im Startmenü oder unmittelbar auf dem "Desktop", dem Bildschirmhintergrund von Windows 95, ein neues Zuhause. Da PC Spieler in aller Regel grafisch orientiert sind, werden wir das texträchtige Startmenü außen vor lassen und statt dessen einen neuen Desktop-Ordner anlegen, der ausschließlich dem Starten von

Was bisher geschah ...

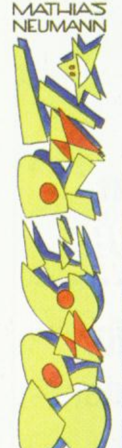
Auch wenn es so aussieht, als wenn Windows 95 gänzlich ohne DOS zurechtkommt, bietet Microsofts neues Betriebssystem mehr Wege zur vertrauten Kommandozeile als sämtliche Vorgänger:

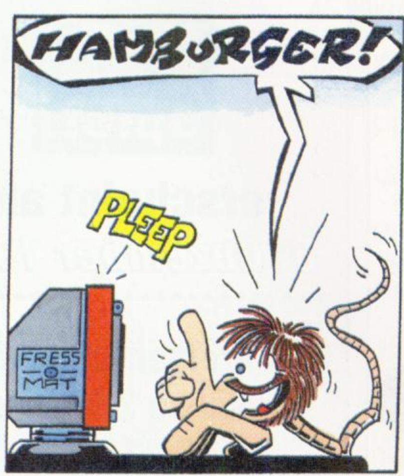
Die MS-DOS-Eingabeaufforderung ist ein "virtueller" (per Software nachgebildeter) MS-DOS-Rechner, der – sofern man sich die Mühe machen will – zwar individuell konfigurierbar ist, der aber mit manchen DOS-Programmen, die direkt auf die Hardware zugreifen, unter Umständen nicht zurande kommt.

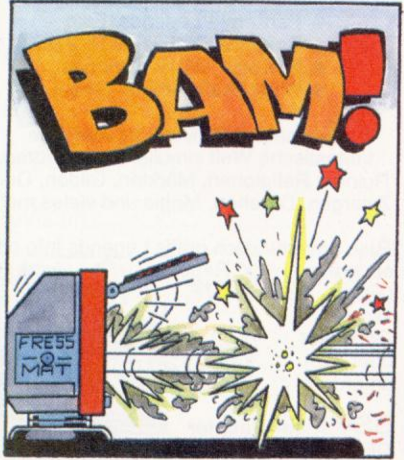
Für solche – nach Auskunft von Microsoft seltenen – Problemfälle, verfügt Windows 95 über eine völlig neue Betriebsart, den MS-DOS-Modus. Dabei zieht sich Windows fast völlig aus dem Arbeitsspeicher zurück und hinterläßt den DOS-Programmen die volle Verfügungsgewalt über die Hardware. Manko dieser Lösung ist die auf Windows zugeschnittene Startkonfiguration, die weder EMS-Speicher noch einige notwendige Gerätetreiber zur Verfügung stellt.

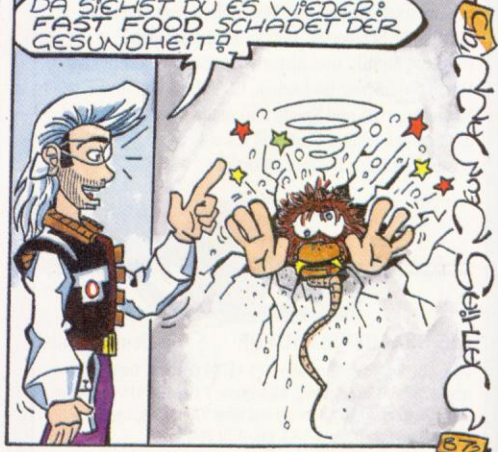
Als Ausweg aus der auch unter Windows 95 nicht völlig gelösten DOS-Problematik gibt es die Möglichkeit, den Rechner mit der ursprünglichen DOS-Konfiguration zu booten. Dazu reicht es, kurz nach dem Start des Rechners die Taste [F4] zu drücken.

MATHIAS NEUMANN









DOS-Spielen dienen soll. Dazu klickt Ihr mit der rechten (!) Maustaste einmal auf den Desktop und wählt die Befehlsfolge *Neu/Ordner* aus dem sich öffnenden Kontextmenü. Es erscheint nun ein neues Ordnersymbol auf dem Desktop. Überschreibt die Unterzeile "Neuer Ordner" mit einem aussagekräftigen Namen, beispielsweise "DOS-Spiele". Nach einem Druck auf die Eingabetaste ist der neue Desktop-Ordner startklar. Falls Euch nachträglich doch ein anderer Name passender erscheinen sollte, könnt Ihr den Ordner – so wie jedes andere Desktop-Objekt – nach zweimaligem Anklicken seiner Unterzeile (ungefähr im Sekundenabstand, kein Doppelklick) neu benennen.

Anlegen eines Programm-Icons

Öffnet den neuen Ordner mit einem Doppelklick. Um in seinem Inneren ein neues Start-Icon anzulegen, klickt Ihr erneut mit der rechten Maustaste auf den Ordnerhintergrund und wählt die Menübefehlsfolge *Neu/Verknüpfung*. Sofern bekannt, könnt Ihr den Pfadnamen (den zusammengesetzten Verzeichnis- und Dateinamen) der Datei, mit dem das Spiel gestartet wird, in das Textfeld *Befehlszeile* eingeben – etwa "c:\dark\dark.exe". Einfacher ist jedoch die direkte Auswahl von Verzeichnis und Startdatei mit Hilfe des *Durchsuchen*-Dialogs, der mit der gleichnamigen Schaltfläche gestartet wird.

Nach einem Klick auf *Weiter>* könnt Ihr eine Programmbezeichnung eingeben, die als Untertitel des Start-Icons Verwendung findet (beispielsweise "Dark Forces"). Ein erneutes Anklicken von *Weiter>* führt Euch auf die letzte Seite des Dialogs, in der Ihr ein grafisches Symbol für das DOS-Programm auswählen könnt. Nach dem Beenden des Dialogs mit einem letzten Betätigen der *Weiter>*-Schaltfläche erscheint das neue Start-Icon nun innerhalb des Desktop-Ordners, wo Ihr es mit Hilfe der Maus an eine Euch genehme Position verschieben könnt.

Jede Menge Eigenschaften

Im Unterschied zu Windows-Anwendungen gibt es bei DOS-Programmen viele Faktoren, die die Lauffähigkeit, Performance und die Kooperation mit dem grafischen Betriebssystem nachhaltig beeinflussen. Windows 95 weist daher jedem neuen DOS-Programm (genauer: seinem "verknüpften" Start-Icon als dessen Stellvertreter) einen Satz von Eigenschaften zu, über die die meisten dieser Faktoren kontrolliert werden können. Um die aktuellen Eigenschaftswerte eines DOS-Programms zu überprüfen und bei Bedarf zu verändern,

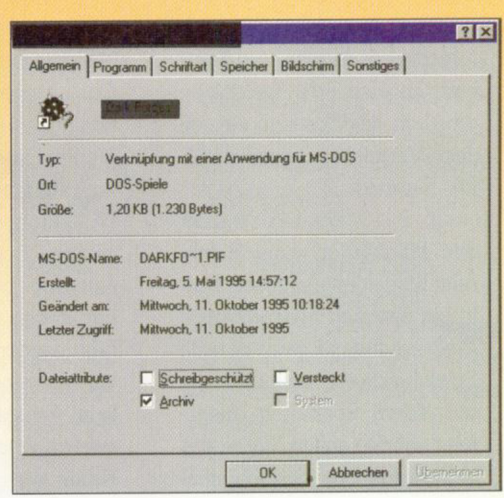


Bild 1: Die Auswahl an Start-Icons für die Einbindung von DOS-Programmen ist sehr viel größer geworden

klickt Ihr mit der rechten Maustaste auf das Start-Icon und wählt den Menübefehl *Eigenschaften*.

Der *Eigenschaften*-Dialog besteht aus sechs sogenannten Registerseiten, von denen Ihr jeweils eine durch Anklicken des zugehörigen "Karteireiters" in den Vordergrund holen könnt. Nicht alle Registerseiten sind für unsere Zwecke gleichermaßen wichtig.

So besitzt die Registerseite *Allgemein* mit ihren Infos über die dem Start-Icon zugrundeliegende PIF-Datei in erster Linie nur statistische Bedeutung.

Die Registerseite Programm

Die Einstellungsmöglichkeiten der Registerseite *Programm* sind da schon wichtiger:

- → In dem Textfeld, vor dem das Startsymbol zu sehen ist, findet Ihr den Namen des DOS-Programms, wie er beispielsweise in der Titelzeile des DOS-Fensters zu sehen ist – sofern das Programm im Fenster ausgeführt wird. Den Text dürft Ihr nach Belieben ändern.
- → Das Textfeld **Befehlszeile** enthält den beim Anlegen des Start-Icons angegebenen Pfadnamen der Datei, mit dem das Spiel gestartet wird. Änderungen sind nur erforderlich, wenn das Spiel in ein anderes Verzeichnis verschoben wurde.
- → Das **Arbeitsverzeichnis** wird bei der Ausführung des Spiels als aktuelles Verzeichnis eingestellt und ermöglicht so das Auffinden der diversen Zusatzdateien, die zu fast jeder Spielekonfiguration gehören. Das Arbeitsverzeichnis ist fast immer identisch mit dem Verzeichnis, in dem sich die in der Befehlszeile angegebene Startdatei befindet. Änderungen

sind daher nur im Falle unterschiedlicher Arbeits- und Startverzeichnisse oder nach Verschieben des Spiels in ein anderes Verzeichnis erforderlich.

→ Im Textfeld *Stapelverarbeitungsdatei* können Insider den Pfadnamen einer Batch- oder Stapeldatei angeben. Darin können sich beispielsweise Treiberaufrufe für eine spezielle Spielehardware befinden, die vor jedem Spielestart ausgeführt werden sollen. Wenn das betreffende Spiel jedoch standardmäßig per Stapeldatei gestartet wird, solltet Ihr deren Pfadnamen statt dessen als *Befehlszeile* angeben.

tuell vergebene Tastenkombination gelöscht werden.

→ Das Listenfeld *Ausführen* enthält drei vordefinierte Einträge für den Darstellungmodus des zu startenden Programms. DOS-Programme, die wie die meisten Spiele eine grafische Ausgabe besitzen, sollten in der Regel als *Vollbild* ausgeführt werden. Mit Windows 95 laufen zwar selbst SVGA-Spiele im *Fenster*, die Performance geht dabei jedoch rapide in den Keller. Wenn das Startsymbol eines Programms auf Abruf in der Task-Leiste geparkt werden soll, ist *Symbol* die richtige Einstellung.

am Schriftgrad (die Schrift*arten* sind vorgegeben) zeigen nur in der kurzen Startphase des Programms, die immer im Textmodus erfolgt, ihre Wirkung. Extrem wichtig sind dagegen die Einstellungen der Registerseite *Speicher*, selbst wenn die hier anzutreffenden Voreinstellungen in den weitaus meisten Fällen unangetastet bleiben sollten.

Windows 95 erkennt nämlich in der Regel Art und Größe des von der jeweiligen Anwendung beanspruchten Speichers und teilt diesen im Bedarfsfall dynamisch zu. Damit das funktioniert, muß die Voreinstellung

→ *Konventioneller Speicher*: Der von allen Programmen (auch von Windows) benötigte "untere" Teil des Arbeitsspeichers bis 640 KB (= Maximalwert für die *Insgesamt*-Einstellung). Da kaum noch ein Programm mit diesem nicht vergrößerbaren Speicher auskommt, lagern die meisten Programmteile oder Daten in höhere Speicherregionen (XMS oder EMS) aus. Das für Spiele eher bedeutungslose Listenfeld *Anfänglicher Umgebungsspeicher* stellt die Größe des sogenannten Environments (in Byte) ein. Darin speicher DOS per SET-Befehl ein-

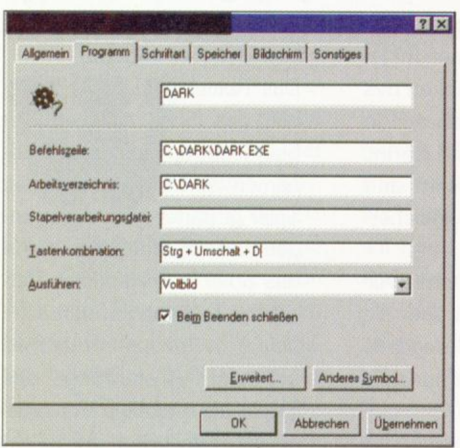


Bild 2: Die Registerseite *Allgemein* enthält in erster Linie statistische Informationen über das mit dem DOS-Programm verknüpfte Start-Icon

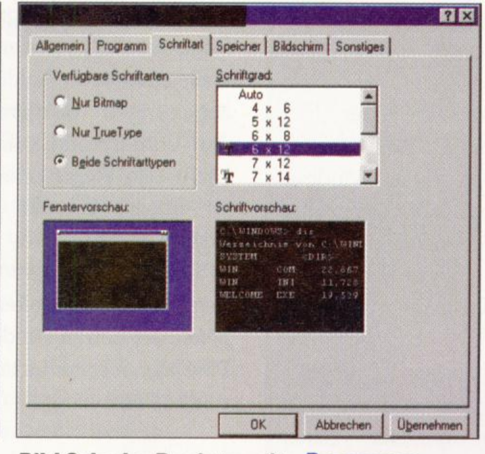


Bild 3: In der Registerseite *Programm* läßt sich unter anderem regeln, ob das Spiel im Fenster oder als Vollbild ausgeführt werden soll

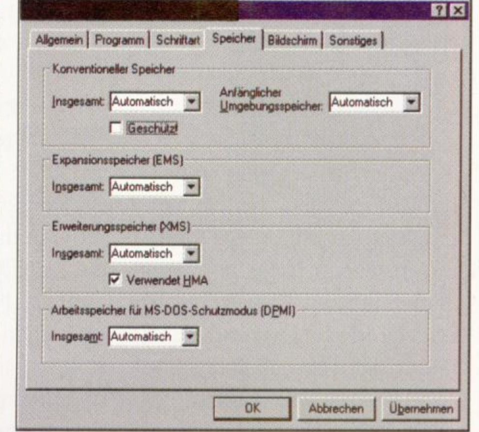


Bild 4: Veränderungen der Schriftart zeigen bei DOS-Anwendungen mit grafischer Bildschirmanzeige so gut wie keine Wirkung

→ Mit einer *Tastenkombination* dürfen ganz Eilige ihr Lieblingsspiel jederzeit ohne Umweg über Desktop-Ordner und Start-Icon per Tastatur starten. Die Tastenkombination muß – wie der Name schon sagt – aus der Kombination von mindestens einer Vorschalttaste ([Umschalt], [Strg] oder [Alt]) und einer beliebigen alphanumerischen Taste (Buchstabe oder Ziffer) bestehen. Dabei sollten jedoch keine vordefinierten Windows-Tastenkombinationen (siehe Windows-Hilfe) überschrieben werden. Mit der [Entf]-Taste kann die ak-

→ Äußerst praktisch ist das Kontrollkästchen *Beim Beenden schließen*. Wenn es angekreuzt ist, geht die Programmkontrolle nach Beenden des Spiels wieder direkt an Windows über – ohne lästiges Schließen des zugehörigen DOS-Fensters.

Schriftart- und Speichereinstellungen

Für DOS-Anwendungen, die wie das Gros der Spiele eine grafische Bildschirmanzeige besitzen, ist die mit *Schriftart* überschriebene Registerseite fast völlig ohne Belang. Die hier vornehmbaren Veränderungen

"Automatisch" für alle Speicherarten beibehalten werden.

Änderungen sind nur dann notwendig, wenn die dynamische Speicherzuteilung im Einzelfall nicht funktioniert. Dazu muß man allerdings sehr genau wissen, wieviel und welche Art von Speicher das DOS-Programm benötigt. Exakte Handbuchaussagen darüber sind leider keine Selbstverständlichkeit. Hier nun die Bedeutung der diversen Einstellungswerte dieser Registerseite (nähere Informationen über die unterschiedlichen Speicherarten findet Ihr in der Ausgabe 5/95 ab Seite 102):

gegebene Informationen, die von allen Programmen abgerufen werden können.

→ Das unscheinbare Kontrollkästchen *Geschützt* dient weniger dem DOS-Programm, im Gegenteil: Sofern es aktiv ist, schränkt es dessen Performance sogar spürbar ein. Der einzige Nutznießer ist Windows, das sich damit vor den Folgen illegitimer Speichermanipulationen durch das betreffende Programm wirksamer schützen kann. Falls Windows nach dem Beenden eines DOS-Programms regelmäßig abstürzt, solltet Ihr diese Option aktivieren.

→ *Expansionsspeicher*: Diese auch als EMS bezeichnete Speicherart wird immer noch vom Gros der DOS-Spiele als Ausweg aus der Speicherknappheit unterhalb von 640 KB verwendet. In modernen PCs steht der EMS-Speicher nur noch selten physikalisch (auf einer Steckkarte) zur Verfügung, sondern wird meistens vom eingebauten Arbeitsspeicher emuliert. Die maximale EMS-Größe von 16 MB bleibt dabei jedoch bestehen.

→ *Erweiterungsspeicher*: Die auch als XMS bezeichnete Speicherart beginnt bei 1 MB und nimmt nach oben hin den gesamten installierten Arbeitsspeicher ein. Aufgrund fehlender Größenbeschränkungen und schnellerer Zugriffe stellt XMS mittlerweile den Standard für die Verwaltung "hoher" Speicherregionen dar. *Verwendet HMA* bedeutet, daß auch die ersten 64 KB, die sich mit einem Trick auch für den konventionellen Arbeitsspeicher nutzen lassen, dem XMS zugeschlagen werden.

→ *Arbeitsspeicher für MS-DOS-Schutzmodus (DPMI)*: Die Größe des Arbeitsspeichers, die von speziellen Programmen über das Protected-Mode-Interface (DPMI) angesprochen werden kann. Anders als Real-Mode-Anwendungen (wozu die meisten DOS-Programme gehören) können Protected-Mode-Programme den gesamten Arbeitsspeicher direkt und linear – also ohne EMS- oder XMS-übliche Tricks – verwalten. Zunehmend mehr Spiele kommen mit einer dafür notwendigen Protected-Mode-"Engine" auf den Markt.

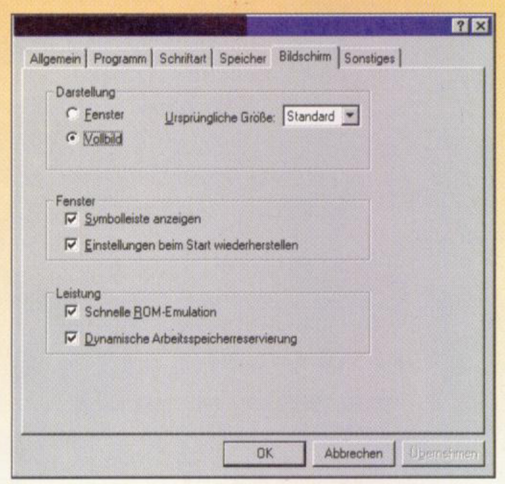


***Bild 5:* Wieviel und welchen Speicher ein DOS-Programm benötigt, erkennt Windows in der Regel allein. Die Speicher-Voreinstellungen sollten daher nur im Notfall verändert werden**

Rund um den Bildschirm

Die Registerseite *Bildschirm* enthält in erster Linie darstellungsrelevante Programmeinstellungen.

→ In der Gruppe *Darstellung* findet sich als erstes die schon von der Registerseite *Programm* her bekannte Möglichkeit, zwischen Vollbild- und Fensteranzeige umzuschalten. Das ist jedoch keine Doublette, da sich *Fenster* oder *Vollbild* hier ausschließlich auf die Startphase des Programms bezieht, die ja grundsätzlich im Textmodus erfolgt. Ausschließlich dafür

gelten auch die Einstellungen für *Ursprüngliche Größe*, die festlegen, wie viele Zeilen pro Textbildschirm dargestellt werden (25, 43 oder 50).

→ Die Einstellungen der Gruppe *Fenster* gelten nur, wenn das DOS-Programm auch im Fenster gestartet wird. *Symbolleisten anzeigen* schaltet die Anzeige der Symbolleiste (über die sich unter anderem die Schriftart verändern oder die Zwischenablage erreichen läßt) ein beziehungsweise aus. *Einstellungen beim Start wiederherstellen* restauriert alle einmal festgelegten Darstellungsoptionen des DOS-Fensters, auch wenn diese beim letzten Programmstart verändert wurden.

→ Das Kontrollkästchen *Schnelle ROM-Emulation* in der Gruppe *Leistung* beschleunigt im aktivierten Zustand die Bildschirmausgabe des DOS-Programms. Falls das Programm jedoch seine Bildschirmausgaben nicht über die Standard-ROM-Funktionen des Video-BIOS abwickelt, sondern über spezielle Treiber, muß das Kontrollkästchen deaktiviert werden.

→ Falls *Dynamische Arbeitsspeicherreservierung* aktiv ist, teilt Windows den Bildschirmspeicherbedarf des Programms, der im Text- und Grafikmodus unterschiedlich groß ist, dynamisch zu, so daß anderen Programmen immer der größtmögliche Speicher zur Verfügung steht.

Sonstiges und der ganze Rest

Unter *Sonstiges* finden sich die übrigen Einstellungsoptionen des Programms in bunter Mischung.

→ *Bildschirmschoner zulassen* (im Abschnitt *Vordergrund*) gestattet dem Windows-Bildschirmschoner (sofern aktiv) auch die Schonung des DOS-Bildschirms. Weil jedoch die wenigsten DOS-Programme auf diese Art der Unterbrechung eingerichtet sind, finden wir hier eine der häufigsten Ursachen für Programmabstürze. Unverständlich, daß diese Option voreingestellt ist. Unbedingt deaktivieren!

→ *Schnelleditor* (Gruppe *Maus*) ermöglicht den Einsatz der Maus, um damit die Textausgaben eines DOS-Programms zum Ausschneiden und Kopieren in die Zwischenablage zu verwenden. Mangels Textausgaben ist diese Option für DOS-Spiele in der Regel ohne Bedeutung.

→ *Exklusiver Modus* stellt die Maus ausschließlich in den Dienst des DOS-Programms, die – solange das DOS-Programm läuft – dann allerdings nicht mehr für Windows-Anwendungen zur Verfügung steht. Nur wer mit Multitasking rein gar nichts am Hut hat, darf hier beruhigt sein Häkchen machen.

→ *Immer vorübergehend aussetzen* (Abschnitt *Hintergrund*) hindert inaktive DOS-Programme daran, weiterhin Systemressourcen (Prozessorleistung, Speicher etc.) mit Beschlag zu belegen. Wer häufig zwischen DOS- und Windows-Programmen hin- und herschaltet, sollte diese Option aktivieren.

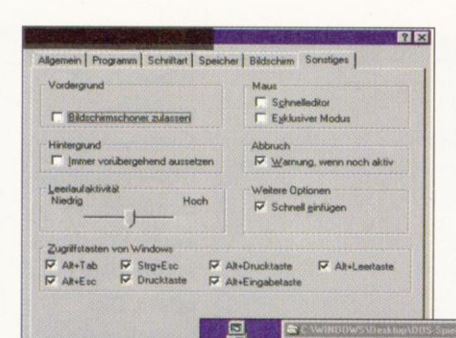


Bild 6: Die Einstellungen der Registerseite *Bildschirm* enthalten auch leistungsfördernde Optionen

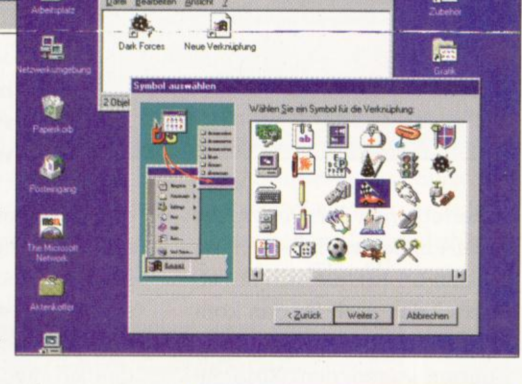


Bild 7: Die Einstellungen, die in den anderen Registerseiten keinen Platz gefunden haben, versammeln sich in *Sonstiges*

→ *Warnung, wenn noch aktiv* (Abschnitt *Abbruch*) bringt eine Warnmeldung auf den Bildschirm, wenn der Anwender versucht, das DOS-Fenster zu schließen, ohne zuvor das DOS-Programm ordnungsgemäß beendet zu haben. Um Datenverluste (Highscore!) zu vermeiden, sollte die Option stets eingeschaltet sein.

→ *Leerlaufaktivität* legt die Zeitdauer fest, die das DOS-Programm im Leerlauf (während des Wartens auf Tastatureingaben etwa) verbringt, ehe Windows ihm die Systemressourcen entzieht (siehe *Immer vorübergehend aussetzen*). Ein hoher Wert bedeutet, daß das Programm schneller von den Ressourcen getrennt wird, und eignet sich daher in erster Linie für aktive Multitasker.

→ *Schnell Einfügen* widmet sich wiederum dem Thema Textaustausch über die Zwischenablage und interessiert uns daher nur am Rande.

→ *Zugriffstasten von Windows* führt die Tastenkombinationen auf, die für Windows reserviert bleiben sollen. Sofern das DOS-Programm eine der aufgeführten Zugriffstasten selber verwendet, muß das zugehörige Kontrollkästchen ausgeschaltet werden.

Und noch einmal: Fortsetzung folgt ...

Anders als der Vorgänger bringt es Windows 95 fertig, einen großen Teil aller DOS-Spiele schon mit den voreingestellten Standardeigenschaften zum Laufen zu bringen. Es bleibt aber eine beachtliche Zahl von DOS-Spielen, die sich trotz aller Einstellungskünste nicht zur Zusammenarbeit mit Windows überreden lassen. Daß Windows 95 auch für solche Kandidaten noch eine Menge Asse im Ärmel hat, wollen wir Euch im dritten und letzten Teil unseres Artikel beweisen. Bis dann! ❑

m

Hilfe gesucht!

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:



Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.



Mit so einer Schlachtordnung kann man sich auch einem zahlenmäßig überlegenen Gegner stellen

Helden nach vorn

Der Strategiehammer COMMAND & CONQUER dürfte einige Leute vor zahlreiche Probleme stellen. Das muß gar nicht sein. Wer ein paar Grundregeln beherzigt, kommt schneller ans Ziel und hat mehr Spaß dabei.

Dieser natürliche Engpaß kann mit wenigen Truppen lange Zeit gehalten werden. Wichtig ist, daß Fußtruppen mit von der Partie sind

Egal in welcher Mission man unterwegs ist oder für welche Seite man kämpft, wüste Attacken bringen nie etwas. Überlegtes Vorgehen ist das A und O in diesem Spiel.

Die eigene Basis: Ohne Bewachung ist man schnell aus dem Spiel. Ausreichend ist, wenn man sieben bis acht Fußtruppen und zwei Panzer bei der Basis läßt. Einfacher wird die Verteidigung der Basis, wenn sie nur von ein oder zwei Seiten erreicht werden kann. Außerdem sollte ein Tiberium-Feld in der Nähe sein. Beim Ausbau der Basis sollte man generell in dieser Reihenfolge vorgehen: Kraftwerk, Kaserne, Raffinerie. Der weitere Ausbau ist Geschmackssache, obwohl eine Waffenfabrik das nächstwichtigste Bauwerk sein sollte. Später stehen Reparaturwerkstatt und Funkzentrale an. Befestigungsanlagen (Stacheldraht, Mauer, Sandsäcke) sind langwierig und meist nicht besonders haltbar. Wachtürme, Befestigungstürme und Obelisken des Lichts sind in umfangreicheren Missionen sehr nützlich, da man dadurch das Wachpersonal reduzieren kann.

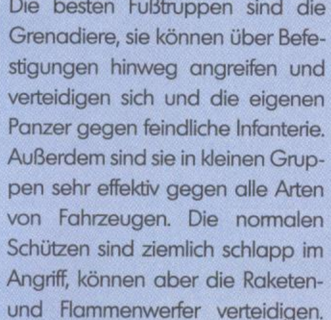
Erkundung des Geländes: Zur Erkundung eignen sich die kleinen schnellen Fahrzeuge (Gefechtskrad, Kampfbuggy, Wüstenjäger). Das nähere Umfeld der eigenen Basis sollte bis auf den letzten Winkel sondiert werden. Sobald ein Aufklärer auf Widerstand stößt, sollte er erst einmal den Rückzug antreten und an anderer Stelle aufklären. Mit einer schnellen Eingreiftruppe erledigt man den Gegner und klärt danach weiter auf. Sobald die gegnerische Basis ausgemacht ist, sollte man mit den eigenen Truppen an strategisch günstigen Stellen Sperriegel aufbauen, um Ausfällen des Gegners frühzeitig begegnen zu können. Sollte einmal eine gegnerische Einheit zur eigenen Basis durchkommen, kann man schnell neue Verteidiger produzieren.

Eine typische Basis des Gegners: Zuerst sollte man sich mit Distanzwaffen der beiden Geschütztürme am linken Eingang entledigen. Danach ist der Laserturm dran. Für Ruhe sorgt man, wenn die Kaserne und die Landebahn dem Boden gleichgemacht werden



Die beiden Geschütztürme am Eingang sollten vor einem Angriff mit Distanzwaffen pulverisiert werden

Kleine Gruppen von Helikoptern bringen nur etwas gegen schwache Einzelziele



Fußtruppen

Die besten Fußtruppen sind die Grenadiere, sie können über Befestigungen hinweg angreifen und verteidigen sich und die eigenen Panzer gegen feindliche Infanterie. Außerdem sind sie in kleinen Gruppen sehr effektiv gegen alle Arten von Fahrzeugen. Die normalen Schützen sind ziemlich schlapp im Angriff, können aber die Raketen- und Flammenwerfer verteidigen. Die beiden letzteren sind teuer und meist schnell hinüber.



Durch diesen Riegel am Ende der schmalen Schlucht kommt keine Maus mehr durch

(unten)
Ein Luftangriff auf dichtbesiedelte Stützpunkte ist empfehlenswert, ansonsten wird nur Wiese umgepflügt

(ganz unten)
Bei einem Angriff in unwegsamem Gelände zeigen kleine Gruppen von Grenadieren ihre Stärken

schwer zu bewerkstelligen, aber generell sollte man die Panzer an den Außenflanken halten, in der Mitte einen Pulk mit Grenadieren oder Flammenwerfern gruppieren und hinten die Raketenwerfer postieren. Bereits angeschlagene Einheiten geben vorne immer noch einen guten Lockvogel ab, mit dem sich der Gegner beschäftigt.

Reichlich unbrauchbar sind Stahlhagel und Fackel der Erleuchtung. Beide sind nach wenigen Treffern hinüber und kosten zuviel. Ähnliches gilt auch für den Hubschrauber (GDI), denn der ist nur in Geschwadern von mindestens sechs Helis effektiv.





Gegnerische Basis: Für den Sturm auf die gegnerische Basis sollte man bestens gerüstet sein. Mit nur ein paar Hansels loszulegen, wäre reine Materialverschwendung. Im Normalfall reichen sechs Panzer und das Doppelte an Fußtruppen für einen ersten Durchbruch. Je nach Befestigung ist es sinnvoll, mit den Panzern erst mal die Wach- und Geschütztürme anzugehen. Erst wenn diese ausgeschaltet sind, geht's an die Erstürmung der Festung. Wichtigste Ziele sind (in Reihenfolge): Kaserne, Waffenfabrik, Raffinerie. Droht ein Angriff zu scheitern, ist ein Rückzug alles andere als feige. Ein Panzer sollte dabei als Lockvogel geopfert werden. Den Rest zieht man zur Auffrischung mit neuen Truppen beziehungsweise zur Reparatur zurück. Manchmal ist es auch ratsam, einen Scheinangriff mit wenigen Truppen (möglichst schnelle Einheiten) zu starten und die Meute aus der Basis zu locken. So kann man sich mit der Hauptstreitmacht gleich an die Gebäude machen, die sich ja nicht verteidigen können, aber reichlich stabil sind.

Die effektive Streitmacht: Zu einer effektiven Streitmacht gehören Panzer und Fußtruppen, wobei sich die Grenadiere (GDI) und Flammenwerfer (NOD) als beste Wahl herausgestellt haben. Ein paar Standardsoldaten und einige Raketenwerfer sind für die zweite Verteidigungslinie hervorragend geeignet. Zwar ist ein geordneter Aufbau

Diese Animation gibt es erst, wenn auch der letzte NOD-Willi sein Leben ausgehaucht hat

COMMAND & CONQUER

Tricks: Besonders günstig kommt man an einen Sammler, wenn man eine gegnerische Raffinerie zu Beginn des Entladens mit einem Invasor besetzt. Dann wartet man, bis der nun eigene Sammler die Raffinerie wieder verlassen hat und verkauft das Gebäude. Das Tiberium wird einem gutgeschrieben, und meist bleiben zwei Fußtruppen zurück. Die beste Gelegenheit für diesen Trick ist, wenn man ein gegnerisches Lager genommen und alle Gebäude bis auf die Raffinerie zerstört hat. Wer als GDI auf Nummer Sicher gehen will, sollte den Invasor mit einem BMT vor Ort fahren.

Den Trick kann man öfter wiederholen, weil der Gegner die Raffinerie meistens am gleichen Platz wieder aufbaut. In späteren Missionen wird Tiberium reichlich knapp. Deshalb sollte man Felder nie ganz abernten. Läßt man ein paar Pflanzen stehen, wächst an vielen Stellen neues Tiberium nach. Natürlich ist es von Vorteil, wenn man gegnerische Sammler zerstört. So bleibt mehr für die eigenen Sammler übrig.

Gegnerische Geschütztürme kann man für sich nutzen, um Befestigungsanlagen zu zerstören. Dazu stellt man sich mit einer schnellen Einheit hinter eine Befestigung und wartet, bis sich der Geschützturm durchgeschossen hat. Dann wechselt man den Standort und treibt erneut das gleiche Spiel, bis der Weg frei ist..

Größere Truppenansammlungen des Gegners kann man schnell in eine Falle locken. Dafür braucht man lediglich ein paar kleine Einheiten als Lockvogel, die den Gegner in schmale Schluchten oder Sackgassen locken. Dort ist es im Normalfall ein leichtes, die Jungs zu Ex-Truppen zu machen.

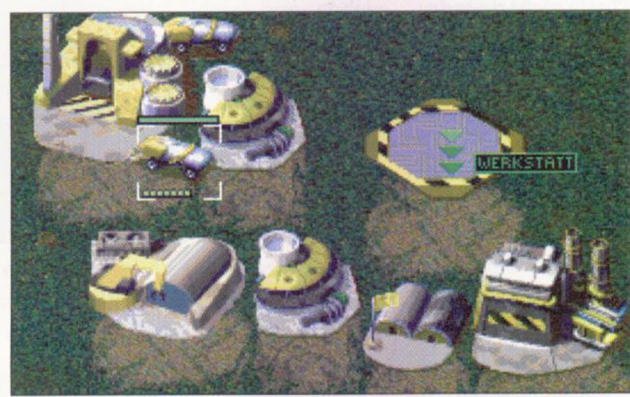
Ein Sammler kann mit dem richtigen Timing als Dampfwalze eingesetzt werden. Gegen größere Ansammlungen von Fußtruppen ist ein solcher Einsatz nicht zu verachten. ❑

cus

Fahrzeuge

Die kleinen schnellen Fahrzeuge sind nur begrenzt einsetzbar. Wichtigste Funktionen: Aufklärung und Eliminierung von versprengten Fußsoldaten. Der BMT (GDI) hat ebenfalls nur begrenzte Aufgabengebiete, zum Beispiel sind Invasoren sicher durch feindliches Feuer zu gegnerischen Gebäuden zu transportieren. Mit Abstand die besten Fahrzeuge sind der leichte Panzer und der Kampfpanzer. Diese sollten in großer Stückzahl hergestellt und zu Gruppen zusammengefaßt werden. Gemeinsam mit ein paar Fußtruppen sind sie die schlagkräftigsten Gruppen. Die mobile Artillerie ist in Stellungsschlachten optimal, muß aber gut bewacht werden. Stahlhagel und Fackel der Erleuchtung sind an sich zu teuer und schon bei leichter Gegenwehr dem Untergang geweiht. Der Stahlhagel bietet sich noch als Verteidigung der eigenen Basis an. Der Tarnpanzer ist zwar ein lustiger Gag, im offenen Kampf aber unterlegen.

Trotz der exzellenten Bewaffnung ist der Mammut-Panzer für die meisten Kämpfe durch seine Lahmarschigkeit unbrauchbar.

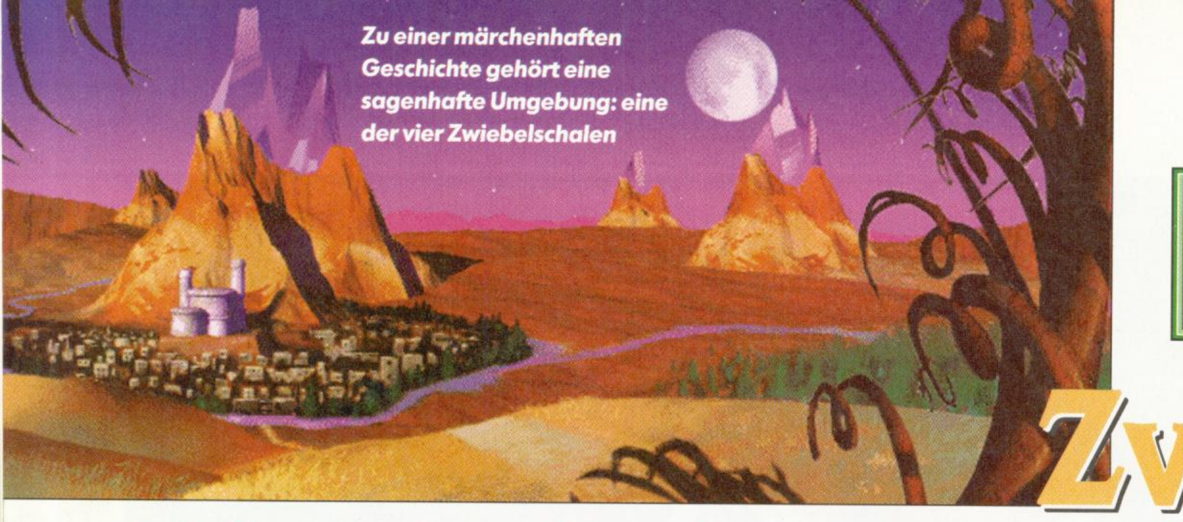




(oben)
Bei der Mission, für die nur ein Commandobot zur Verfügung steht, ist der Hubschrauber unentbehrlich. Taktik: Den Gegner aus der Basis zur anderen Seite der Karte locken und mit dem Hubschrauber in der Basis landen

Nachschub aus der Luft für den Gegner

LUPE



Zu einer märchenhaften Geschichte gehört eine sagenhafte Umgebung: eine der vier Zwiebelschalen

Torin's Passage
PREVIEW

SPIELFELD

Die Erde ist eine ~~Kugel~~ Zwiebel

Junge, Junge, noch kontrastreicher geht's bei Sierras Abenteuerspielen ja wohl kaum: Einerseits Real-Horror wie Gabriel 2 oder Shivers, und dann Zeichentrick in Reinkultur mit einer absoluten Märchenstory!

So ganz kann (und will) Sierra seine Wurzeln im Fantasybereich wohl doch nicht verleugnen: **Torin's Passage**, das jüngste Programm der vielseitigen Softwareschmiede, bietet ein lupenreines Märchen, das aber trotz aller Niedlichkeit nicht in Rosella-Zuckerwatte versinkt.

Schon die Geschichte enthält eine Menge mehr Tiefgang, als Traumprinzen, tattrige Zauberer oder Aladinlampen bisher verbreiteten. Held des toll animierten Adventures ist Torin, 16 Jahre alt und ein ganz normaler Bauernbursche. Als er eines Tages nach Hause kommt, sind seine Eltern verschwunden – entführt von der bösen Hexe Lycentia (rein optische Ähnlichkeiten mit der bösen Ursula aus dem Nixen-Epos Arielle dürften reiner Zufall sein ...). Natürlich macht sich Torin sofort auf, seine Eltern zu suchen, und erlebt dabei eine Überraschung nach der anderen; die erste davon ist, daß seine Eltern gar nicht seine Eltern sind. Macht nix. Nett sind sie trotzdem.

In der Provinz bin ich der Märchenprinz – wie ein Bauernlackel sieht Torin nicht gerade aus

Die zweite Überraschung besteht darin, daß Torins Welt Strata nicht etwa eine ganz normale Kugel ist, sondern daß sich in deren Innerem noch vier weitere, ineinander verschachtelte Welten befinden. Diese von sehr seltsamen und nicht unbedingt menschlichen Lebewesen bewohnten Schalen bieten Torin reichlich Gelegenheit, sich vom unbedarften, ziemlich engstirnigen Jungen zu einem toleranten und aufgeschlossenen Mann zu entwickeln, und dabei ganz unbemerkt die Schwelle zum Erwachsensein zu überschreiten – und das ist wohl der eigentliche Sinn hinter Torin's Passage.

Ist schon ein arger Giftzahn, die Hexe Lycentia

Ob man es nun glauben mag oder nicht – der Kopf, der sich diese spannende und sehr menschliche Story ausgedacht hat, ist kein anderer als Al Lowe, dem man nach den abgedrehten Larry-Games ein Spiel dieser Art kaum zugetraut hätte. Auf der anderen Seite ist Als Sinn für Humor aber auch wieder Garant dafür, daß bei Torin's Passage die amüsante Seite nie zu kurz kommt.

Dieser aparte Flakon enthält vielleicht den Gegenzauber – vielleicht auch nicht

Was bereits jetzt absolut genial aussieht, ist die Grafik. War der Zeichentrick bei King's Quest VII schon von hoher Qualität, übertrifft Torin's Passage dessen Standard noch um ein Vielfaches. Selbst kleinste Details wurden animiert, die einzelnen Phasen wie bei einem Trickfilm per Hand gezeichnet und koloriert. Kaum zu glauben, daß dieses Programm noch bis Weihnachten fertiggestellt werden soll. In unser aller Interesse sollten wir diesbezüglich fest die Daumen drücken!

❑ *ah*



Ein riesiges Update zur Alone-in-the-Dark-Trilogie

Ritterspiele

Gevatter Blutauge führt Böses im Schilde


Der Falkenmann könnte ein paar Tips haben

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen. Geht es dann auch noch via Zeitloch zurück ins Mittelalter, werden die zu erzählenden Abenteuer gleich noch eine Ecke interessanter.


Reisen bildet, das ist eine alte Weisheit, aber was William Tibbs, einem Studenten der Rechtswissenschaften, der gerade in Paris seinen Studien nachgeht, so alles passiert, ist wohl selbst auf Reisen nicht unbedingt alltäglich. Der Gute ist daher nicht schlecht erstaunt, als in einer tosenden Gewitternacht plötzlich eine Streitaxt in den Tisch vor ihm donnert. Und als dann auch noch ein schwarzer Ritter aus dem Nichts erscheint, zweifelt Tibbs etwas an seiner Zurechnungsfähigkeit. Leider hat er dazu nicht allzulange Zeit, da sich der Ritter vorgenommen hat, William umgehend ins Jenseits zu befördern. Mit knapper Not kann der angehende Jurist dies mit besagter Axt verhindern. So plötzlich, wie der Ritter erschienen ist, verschwindet er wieder und läßt einen ratlosen William Tibbs zurück, der wiederum nur kurze Zeit hat, sich zu wundern, denn schon Sekunden später wird auch er durch das Loch in der Zeit gesogen.

Spätestens seitdem Infogrames mit *Alone in the Dark* das erste Game in der gleichnamigen Serie auf den Markt gebracht hatte, war das Genre der Abenteuerspiele um eine Variante reicher. Stark an den Ausdrucksmitteln des Films orientiert, präsentierte diese Art der Spiele die Handlung aus wechselnden Kameraperspektiven. Auch **Knight's Chase** nutzt diese Technik. Der Spieler, der den als 3D-Figur dargestellten Helden durch die Szenen steuern muß, schaut wie durch eine Kamera auf das Geschehen. Der Blick auf die Szene selbst ist unbeweglich, sobald der Held sich jedoch in einen für die Kamera ungünstigen Winkel des jeweiligen Raums begibt, wird auf eine neue Position "geschnitten". Dieser neue Sichtwinkel ist so gelagert, daß von dort aus die neue Position des Helden besser beobachtet werden kann. Jeder Schauplatz des Games hat so mehrere mögliche Kamerapositionen, und tote Winkel gibt es so gut wie nie. Die Steuerung des Helden erfolgt wahlweise mit dem Joystick oder der Tastatur, und Kämpfe müssen in Echtzeit ausgefochten werden, denn auch in dieser Story gilt es mehr als einmal, den bösen Jungs mit Brachialgewalt zu Leibe zu rücken.

In dieser Folterkammer bleibt man am liebsten nur auf Stippvisite

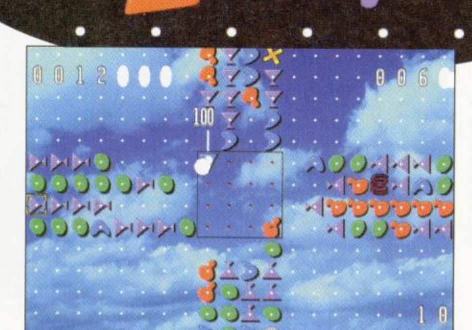
Wie das Zeittor schon andeutete, gehen in diesem Game Dinge vor sich, die der allgemeinen Physik Hohn sprechen. Irgendwie ist der uralte Bau, in dem sich Tibbs für seine Studien aufhält, mit der Vergangenheit verbunden, und es gibt mehr als nur ein Zeittor. Hinter der ganzen verworrenen Geschichte stecken aber nicht nur die Schurken. Auch Gallois, der letzte der Templerritter, ist an dem Durcheinander nicht ganz unschuldig. Als er im Jahre 1329 von seinem Erzfeind, dem Schwarzen Ritter, besiegt wird, schickt er einen letzten Hilferuf durch die Zeit, der diese Tore öffnet. Doch der Böse, der sich mit den Mächten der Hölle verbündet hat, macht nicht viel Federlesens. Nachdem sein erster Anschlag auf den jungen Studenten, der irgendwie mit Gallois verbandelt ist, fehlschlug, entführt er dessen Verlobte in die Vergangenheit, wo sie in einer finsteren Folterkammer auf ihre Rettung wartet.

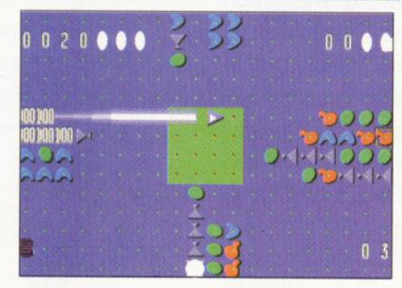
Als nach drei Teilen *Alone in the Dark* aus der animierten Horrorstory die Luft raus war, suchte man bei Infogrames nach neuen Geschichten, die sich auf ähnliche Art erzählen ließen. Ritter, Zeittore und die Mächte der Finsternis ergeben dabei eine Mixtur, die der vorhergehenden Trilogie in puncto Spannung durchaus das Wasser reichen kann. Zur Realisierung des Games griff man auf eine verbesserte Version der Games-Engine von Alone in the Dark 3 zurück. ❑

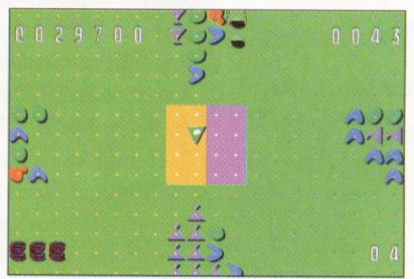
hs

Hektik, Panik, Fußpilz

Wie, was, nach Tetris gibt's keine neuen Knobelspielideen mehr – Der Klassiker ist kurz davor, entthront zu werden, denn CIC Viacom will das Genre mit einem neuen Nerv-fetz-Game aufrollen!







Der Hintergrund paßt sich chamäleonartig der Farbe der zu treffenden Symbole an

Die einfachsten Ideen sind noch immer die besten: So wie bei dem Kult-Knobel-Geschicklichkeits-Mix *Tetris* Millionen Computerspieler einfach nur von herabfallenden Klötzchen begeistert wurden, will das neueste Viacom-Game **Zoop** mit simplen Symbolen die Spielergemeinde ins Schwitzen bringen und von der Arbeit abhalten.

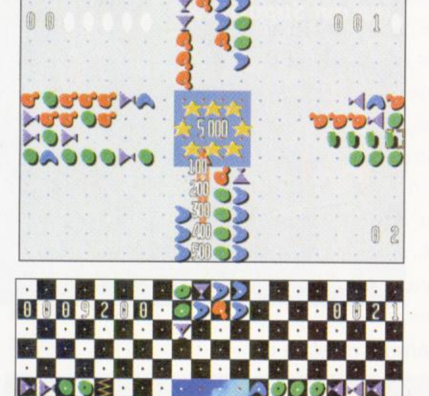
Tatsächlich ist es eine im Grunde genommen irrsinnig einfache Idee, die für Bewegung und Hektik auf dem Bildschirm sorgt. Zu sehen ist ein rechteckiges Spielfeld, in dessen Mitte eine dreieckige Zoop-Sonde (was oder wer auch immer ein Zoop sein soll) steht. Damit schießt Du Reihen voller Symbole ab, die von allen Seiten immer näher kommen, denn sie dürfen die Mitte nicht erreichen. Das war's eigentlich auch schon – mit einem kleinen Haken: Die Sonde muß immer die Farbe desjenigen Symbols annehmen, das gerade verschwinden soll oder muß, und ihre Farbe ändert sich mit jedem abgegebenen Schuß auf ein andersfarbiges Symbol! (Warum sind solche gemein einfachen Spiele nur immer so gemein schwierig zu erklären?) Die Farben ändern sich dabei nicht beliebig: Wenn zum Beispiel die Sonde gerade grün ist und auf ein blaues Symbol feuert, wird die Sonde blau und das Symbol grün – und endlich kannst Du das blaue Symbol eliminieren, das in einer anderen Reihe schon so bedrohlich nahe herangekommmen ist.

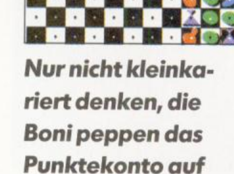
Mit jedem der 99 Levels wird das Tempo etwas schneller, weshalb das zunächst recht gemütliche Game bald in ziemliche Hektik umschlägt. Dazu kommt noch ein reichlich mieser Trick, den sich die Programmierer extra für Superspieler einfallen ließen: Die zehn Hintergründe wurden nach einem patentierten Rezept so gestaltet, daß sie das Auge von den eigentlich wichtigen Stellen (da wo die Symbole heranrücken) ablenken. Nur Konzentrationskünstler haben daher eine Chance, ihr Punktekonto kräftig aufzufüllen. Drei Power-Ups und bis zu drei Boni helfen wenigstens ein bißchen, einem Herzanfall vorzubeugen.

Wer nicht gern allein um immer höhere Scores kämpft, kann auch im Netz gegen bis zu drei weitere Spieler antreten und dabei nicht nur Punkte scheffeln, sondern den anderen auch noch kräftig in die Parade fahren. Das sorgt für langen Spielspaß – und lange Mittagspausen im Betrieb.

❏ *ah*

Für eine abgeschossene Reihe roter Knubbel streicht man satte 5000 Punkte ein





Nur nicht kleinkariert denken, die Boni peppen das Punktekonto auf

Highscore knacken

Örks, die Nerven liegen offen, das Herz rast wie nach zwei Litern Kaffee und die zittrigen Finger wollen die Flasche mit den Beruhigungspillen nicht aufkriegen. Doch das Zoop-Theater ist vorbei. Das erlösende Game Over zittert über den Bildschirm. – Was für ein Spiel! Gemein, hektisch und knallbunt. So, genug jetzt, ich muß noch den Highscore schlagen. *Marcus*



Wie im Stadion

Electronic Arts holt zum großen Schlag aus: Mit NHL-Hockey '96 ist das Referenzprogramm für den Rest des Jahrtausends auf dem Markt – oder?

Wir sind ja einiges von Electronic Arts gewöhnt: In schöner Regelmäßigkeit wird die Sportserie des Softwaregiganten auf Vordermann gebracht. Neue Updates, technisch verbessert und immer detailfreudiger, buhlen sie um die Gunst des Kunden. Nur, oftmals lohnt die Anschaffung des Jahres-Updates kaum, denn das Spiel bleibt im Kern das gleiche.

Auf den ersten Eindruck trifft dieser schlimme Verdacht auch auf NHL-Hockey '96 zu. Da ist dieser grandiose Vorspann, der die seiner Vorgänger um Längen übertrifft. Full-Screen-Videos ohne einen Ruckler huschen da über den Schirm, begleitet von vorbeifliegenden Logos und einem absoluten Hammer-Metal-Sound.

Und da ist diese schicke SVGA-Menüaufteilung für alle Spieleinstellungen: Nettes Design in gehaltvollem Blau für Spielerportrais, Soundeinstellungen und Spielartenauswahl. Aber die Optionen, jetzt geht es bereits los, sind altbekannt: Ein Freundschaftsspiel gegen einen Kumpel, ein Ligaspiel, eine komplette Saison oder gleich gar die Play-Offs wurden uns auch schon bei NHL-Hockey '95 serviert. Immerhin, eine Modem-Funktion ist hinzugekommen.

Wer jetzt ohne weitere Umschweife aufs Eis geht, wird allerdings sein blaues Wunder erleben. Der Sound ertönt zwar im neuen 16-Bit-Stereo-Gewand und bietet Atmosphäre pur doch auf dem Eis tummeln sich klobige Pixelhaufen und verfolgen (ruckel, ruckel) einen viereckigen Puck auf spartanisch weißem Eis. Soll das wirklich schon alles gewesen sein? Nein, war es nicht. Wer vorab in den Spieloptionen stöbert, kommt schnell auf die Seite für "Details". Da kann man dann Eisreflektionen und Spielerschatten einstellen, und das sogar in SVGA. Allerdings: Damit die Figuren auf dem Eis nicht schon wieder herumruckeln, ist ein Pentium-Rechner erste Spielerpflicht. Schon auf einem 486/66 ist selbst die niedrige Auflösung ohne Detailstufen nicht besonders flüssig, und für SVGA braucht NHL-Hockey eindeutig einen 100 MHz-Pentium.

Dann aber kann die Post abgehen. Die gut zoomende 3D-Perspektive bringt Fahrt in das Spiel, Kameraschwenks bei Aus- und Strafzeiten unterstützen noch die Dynamik und Rasanz auf dem Eis. keine Frage: NHL-Hockey hat in allen Punkten kräftig zugelegt – aber genießen kann man das Spiel nur, wenn auch der eigene Rechner ganz gewaltig zugelegt hat.

❑

msu



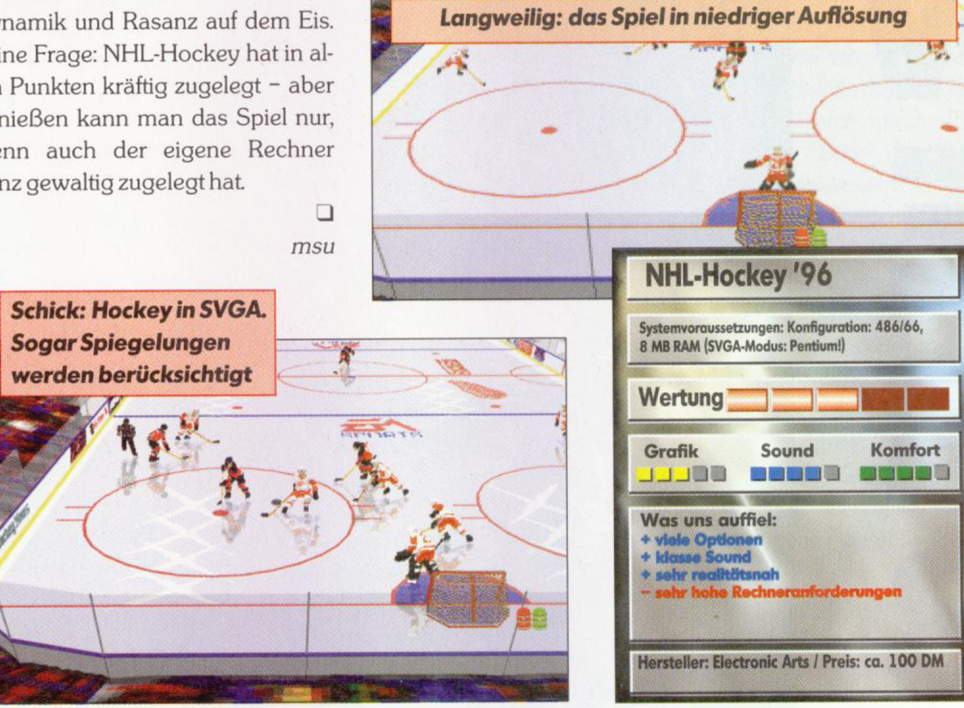
Da kommt Freude auf: Endlich ist der Puck im Tor

Dynamisch

Noch weit vor der Jahreswende will Electronic Arts neue Maßstäbe für das nächste Jahr setzen – und schafft dies auch in Form eines Nachfolgers, der seinen Vorgänger wirklich einmal halbwegs in den Schatten stellt. NHL-Hockey hat nämlich alles, was ein gutes Sportspiel braucht: Viel Atmosphäre, Dynamik und heiße Action auf kühlem Eis. Auch für Besitzer des Vorgängers empfehlenswert – soweit ein Pentium vrohanden ist, der die neuen Spielqualitäten auch ausnutzt. *Michael*



Zoom in: Nach dem Schwenk gibt's die Nationalhyme



Langweilig: das Spiel in niedriger Auflösung

Schick: Hockey in SVGA. Sogar Spiegelungen werden berücksichtigt

NHL-Hockey '96

Systemvoraussetzungen: Konfiguration: 486/66, 8 MB RAM (SVGA-Modus: Pentium!)

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

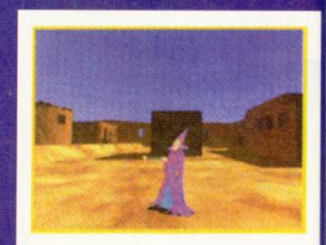
Was uns auffiel:
+ viele Optionen
+ klasse Sound
+ sehr realitätsnah
– sehr hohe Rechneranforderungen

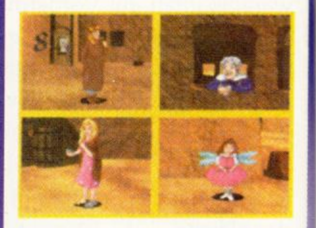
Hersteller: Electronic Arts / Preis: ca. 100 DM

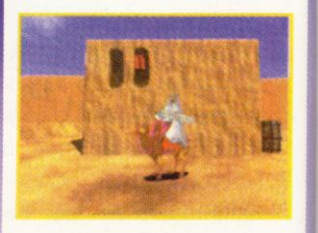
WETTBEWERB

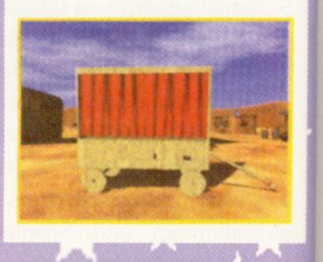
A CHRISTMAS ADVENTURE











Steht auf Deinem Wunschzettel zufällig ein Multimedia-PC? Dann solltest Du unbedingt weiterlesen und diesen Punkt auf der Weihnachtswunschliste an den Mann mit der Rute für etwas anderes aufsparen!

PC Spiel und Para Media verlosen an dieser Stelle als 1. Preis nämlich einen **486 DX2/66 mit 8 MB RAM, inklusive Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte und einer CD-ROM "A Christmas Adventure" sowie als 2. - 10. Preis jeweils eine CD-ROM "A Christmas Adventure"**

Mehr über den interaktiven Weihnachtskalender findet Ihr übrigens weiter vorn im Heft unter der Rubrik Spotlight.

Passend zum Game sollt Ihr uns folgende Frage beantworten: **Wo ist Jesus geboren?** Nun nur noch die richtige Antwort auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:

PC Spiel
"A Christmas Adventure"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Einsendeschluß ist der 10. Dezember '95. Mit etwas Glück kommt Ihr so zu einem nigelnagelneuen PC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des TRONIC-Verlages sowie der Firma Para Media und deren Angehörige dürfen nicht mitmachen. Schöne Weihnachten!







Bananenstark ...

... daß wir endlich unser Bewertungssystem geändert haben, gelle! Tja, wir lesen eben auf unsere Hörer, äh... Na, egal, jedenfalls haben wir's geändert und warten jetzt voller Sehnsucht auf Eure Lobgesänge, die wir im nächsten Heft an dieser Stelle verwursten werden. Dann zückt mal schön hurtig Eure Federn und schreibt an:

Redaktion PC Spiel
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden
Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Pinball Illusions

Vor einigen Tagen las ich in der PC Spiel, daß ab heute in allen Vobis-Superstore-Märkten diese Demo zu haben sei. Also entschloß ich mich heute morgen nach Rückmarsdorf bei Leipzig (Entfernung ca. 20 km) zu fahren, um mir dort im Vobis-Superstore meine eigene Demoversion abzuholen – aber Pustekuchen! Die Leute dort hatten überhaupt keine Ahnung, was ich von ihnen wollte! Wie ist das möglich??? Wozu habe ich mir die letzten Nächte um die Ohren geschlagen – nur um einen absoluten Highscore von knapp 466 Millionen Punkten zu erreichen? Soll das alles umsonst gewesen sein? Das kann ich nicht glauben. Ich möchte zu gern an dem Wettbewerb teilnehmen, um diesen Sky-Tower von Vobis zu gewinnen. Habe ich mit dieser Punktzahl eine Chance? Ich werde noch ein paar Tage weiterspielen, um diesen Rekord vielleicht noch einmal zu brechen. Dann schicke ich Ihnen meinen Highscore auf Diskette zu und einen frankierten Rückumschlag für meine eigene Demo. Ich hoffe wir sehen uns in Köln.

Ronald Jordan, Leipzig

Natürlich ist die PC Spiel aktueller als Vobis. Im Ernst, zu dem Zeitpunkt als Dein Brief uns erreicht hatte, hatte die Vobis-Geschäftsleitung die einzelnen Filialen noch nicht von dem Event unterrichtet. Vermutlich wußte deshalb noch niemand etwas davon. Weiterhin versuchen!

CD or not CD

Letzte Woche habe ich in unserem Einkaufszentrum zufälligerweise Ihr Heft gesehen und mich sofort brennend für dieses interessiert. Ich habe seit einem Jahr einen PC und finde es sehr toll, was man auf diesem Gerät alles machen kann. Nun zu Ihrem Heft. Das Heft ist wirklich super. Leider war ich von der CD sehr enttäuscht. Sie läßt sich auf keine Art und Weise auf dem PC starten. Ich finde, wenn man schon Geld für ein Heft ausgibt und dazu eine CD erhält, sollte diese auch wirklich einwandfrei sein. In Zukunft werde ich wieder die Finger von solchen Angeboten lassen. Schade.

Anita Adam-Häusler, Oberdorf

Ähh, in gar keinster Weise? Kann eigentlich nicht sein, denn die CDs sind geprüft und laufen im allgemeinen auch bei allen Lesern. Natürlich kann es vorkommen, daß irgend etwas unkompatibel ist, aber dann brauchen wir auch ein wenig mehr Infos darüber, auf was für einem PC das ganze nicht läuft. Also bitte genauere Angaben über die Technik, dann reagieren wir auch prompt mit einem BugFix.

Hallo, Ihr Dööödel!

In der PC-Spiel-Ausgabe-10/95 behauptet Ihr doch glattweg, das Demo von DSI (Fade to Black) sei nicht von der CD spielbar. Vielleicht solltet Ihr Euch, bevor Ihr Demos auf CD brennt, erst die Install-Dateien ansehen! Hier gebe ich Euch einmal ein Beispiel für angewandte Batch-Programmierung. Das Batch "install.bat" wird auf ein beliebiges Laufwerk kopiert. Dann wird das Dateiattribut "Löschen" entfernt. Nun kommen wir zum Editieren der "install.bat".

Die Zeile "set SCRDRV=%1\demos\fade" wird umgeändert in "set SCRDRV=%1\delphine".

Dann wird das Batch mit dem Parameter "Install (CD-ROM-Laufwerk) Installationslaufwerk (Installationspfad)" aufgerufen, also, zum Beispiel so: install D: C:\F2B

Einfach, oder? Ich hoffe, ich konnte ein paar frustrierten PC-Spiel-Lesern, die sich über 32 MB verlorenen Festplattenspeicher ärgerten, helfen. Als dann, so long, Greenhorns!

Hawk, Sebastian Westhoff

Stimmt, da ist beim Mastering etwas schiefgelaufen. Sowas kann uns auch mal passieren, obwohl wir uns nach einem Jahr CD-Produktion nicht mehr als Greenhorns fühlen. Trotzdem Danke für den Tip, den wir hier an alle Leser weitergeben.

Lob und Tadel III

Hier ein paar Anmerkungen zum Brief "Lob und Tadel II" von Jürgen Schober aus der PC Spiel 10/95:

1. Schafft Euch endlich ein neues Bewertungssystem an. Das alte gefällt selbst mir nicht (wie wäre es mit einem 100-Punkte-System und dem alten, also beide)

2. Wer will schon Erotik-CDs haben?! Außerdem ist PC Spiel doch ein Spiele- und kein Erotikmagazin. (Sonst hieße es ja auch PC Erotik, oder?)

3. So ein Quatsch ... Star Trek. Andreas Schepetz meinte niemals Star Trek. Er meinte natürlich Star Wars (ich hab' hier das Sagen).

4. Falls die Überredungsmethode mit dem 21sten Stock nicht funktioniert ... hier ein paar weitere:

a) Du mußt für den Rest Deines Lebens immer Ballett sehen! (Ahhh!!!)

b) Du mußt jede Ausgabe von PC xxxxx lesen! (Hilfe, ich ergebe mich!)

Ansonsten finde ich Euer Magazin wirklich gut (oder sollte ich besser sagen genial?)

Nur noch eine Frage: Ihr habt nicht erklärt, wie man mit WinSGA Stellen patchen kann, die einen größeren Wert haben (sollen) als 255 (Hex.-Deg.:FF). Oder geht das gar nicht? Außerdem finde ich es sehr gut, daß Ihr den Preis gesenkt habt (aber warum?).

The man with the golden Gun

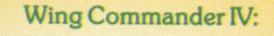
1.) Haben wir schon!
2.) Wissen wir auch nicht, aber irgendwer muß es haben wollen, sonst würden nicht so viele hergestellt.
3.) Er meinte natürlich Star-Frucht (Ich hab hier den Quark).
4.) Haha, reingefallen! In Eschwege gibt es noch nicht einmal insgesamt 21 Stockwerke.
5.) Das kommt ganz darauf an, wie die Werte abgespeichert wurden. Im Standardfall ändert man einfach auch noch das nachfolgende Byte (Hi-Byte). Manchmal verwenden Coder jedoch auch ihre eigenen Verfahren um Werte größer 255 abzuspeichern. Zum Beispiel nur die 100er Stellen oder das Hi-Byte vor dem Lo-Byte oder gar als Doppelwort (Lo-Hi-Lo-Hi). Da gibt es soviel Verfahren wie es Spiele gibt. SGA wird in der nächsten Version auch Suchverfahren für diese Fälle beinhalten. Mehr dazu in einer der nächsten Folgen.
6.) Warum nicht, wenn es Dir zu wenig ist, kannst Du ja den Rest für unsere Kaffeekasse spenden.

Kompaß für Dezember

Okay, diese PC-Spiel Nummer geht eindeutig und unweigerlich dem Ende zu. Logisch, daß Ihr das gar nicht fassen könnt. Aber so sind nun mal die Fakten. Aber keine Panik: Wir sind, während Ihr diese Zeilen lest, wieder für Euch unterwegs und grasen den Softwaremarkt nach heißen Games und sonstigen Katastrophen ab. Die Spielebranche hat wieder einige Knaller angekündigt. Ob sie das halten, was versprochen wurde, lest Ihr in der PC-Spiel 1/96. Und die ist ab dem 6. Dezember in den Zeitungsregalen.

ran soccer

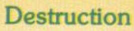
RAN-Soccer: Gremlins neues Fußballspiel soll alles bis dahin Gewesene vom Platz fegen. Sponsor der ganzen Sache ist übrigens die SAT1-Fußballshow.



Wing Commander IV: Bis dato wohl das teuerste Computerspiel aller Zeiten ist noch für dieses Jahr angekündigt. Wenn alles glatt geht, wißt Ihr nach der nächsten Ausgabe (Heft), ob sich eine Ausgabe (Geld) lohnt.

Tilt: Aus den Hallen von Virgin wird uns ein Kultflipper angekündigt. Das 3D-Teil soll neue Maßstäbe setzen. Grafisch sieht er genial aus. Wie spielbar der Flipper ist? Wir werden sehen ...





Destruction Derby: Vorbei sind die Zeiten, wo man bei Indy Car in den Gegenverkehr mußte, um tolle Crashs zu sehen. In Destruction Derby von Sony ist es die Hauptaufgabe, möglichst viel Schrott zu verursachen.

Grand Prix II: Microprose hat nun nach langer Wartezeit den zweiten Teil der Formel-1-Simulation fertig. Ob das Teil einen würdigen Platz neben Indy-Car-Racing bekommt, sehen wir in der nächsten Ausgabe.

Außerdem: Wie immer gibt's eine CD mit tonnenweise Demos, Shareware und nützlichen Utilities. Wir werden die neue Wunderkonsole von Sony auseinanderschrauben und unter die Lupe nehmen. Was die Playstation auf der Pfanne hat, und ob die Konsole neben dem PC eine Anschaffung wert ist, erfahrt Ihr dann. Kurz und gut: Die PC-Spiel wird wieder einmal proppenvoll mit starken Stories, rasanten Reportagen und toughen Themen.

Die PC-Spiel 1/96 erscheint am 6. Dezember

BEVOR SIE TEURE HARDWARE KAUFEN:

MULTIMEDIA WAR GESTERN NEW MOTION IST HEUTE

HOLLYMOTION

TopWare

HOLLYWOOD

NEW MOTION 95

SOFTWARE DECODER FOR WINDOWS

VIDEO-CD · CD-I (white book) · PHOTO-CD · MPEG · AUDIO-CD · CD-ROM

49,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung

SIE BEKOMMEN

- Video Software-Decoder für Windows
- Fullscreen-Darstellung auf schnellen PCs, Anpassung der Bildgröße möglich
- Echtfarben, 256 Farben oder Graustufen wählbar
- Formate: Video-CD, CD-I (white book), Photo-CD, MPEG, Audio-CD, CD-ROM
- Beliebige Audio Konfiguration (Stereo, Mono, 8 Bit, 16 Bit)
- Unterstützung von gängigen Grafikbeschleunigern
- Vielfältige Möglichkeiten der Bild- und Tonsynchronisation
- Optimale Anpassung durch Einstellung der Framerate
- Automatisches „browsing" der jeweiligen CD beim Start
- Anzeige von Spielzeit, Restlaufzeit und CD-Format
- Einstellung der Lautstärke direkt aus dem Programm heraus
- So einfach zu bedienen wie ein Videogerät

SIE BENÖTIGEN

Personal Computer (optimal PENTIUM) nach MPCII-Standard
Windows 3.11, Windows95 oder Windows NT (mit viel RAM)
Soundkarte (damit es knallt) und ein CD-ROM Laufwerk (sowieso)

Telefon 02369-916710
INFO-LINE
02369-916790 Telefax

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.

WIR MACHEN GUTE ~~HARDWARE~~ Software PREISWERT!



TopWare PD-Service GmbH · 68161 Mannheim · O 3,2 · ✆ (0621) 1267330 · FAX (0621) 1267333

digital publishing, Mannheim